Informatikai magazin PC felhasználóknak

Nr.8. Ára.: 248,- Ft

PC ULTRA • 1. évfolyam 8. szám • 1996. október

PC ULTRA

Játékleírások

Conquest of the New World, 'Z', Return Fire, After Life, Quake, Normality, Silent Hunter,

CD-tesztek

Monty Python's Desktop Pythonizer, Organic Art, Hellbender, Monster Truck Madness

Felhasználói infok

Internet, MS Home hírek, Elsősegély, Hardver-, Decibel rovat, Programozási tippek és trükkök

Exkluzív
ECTS'96 Ősz
CoVboy POSTA!!!



Mindenkit szeretettel várunk a Compfair'96 rendezvényen 1996. október 22-26. között a BNV területén, az 'A' pavilon 108-as standján, a Compfair Áruházi soron, ahol nagyszabású akciókkal várjuk olvasóinkat! Minden olvasónk, aki 1 évre előfizet a PC Ultra c. lapra, vagy a CD Ultra kiadványra, egy ajándék CD-t is kap a helyszínen!

9 771219 766001

COM-WARE

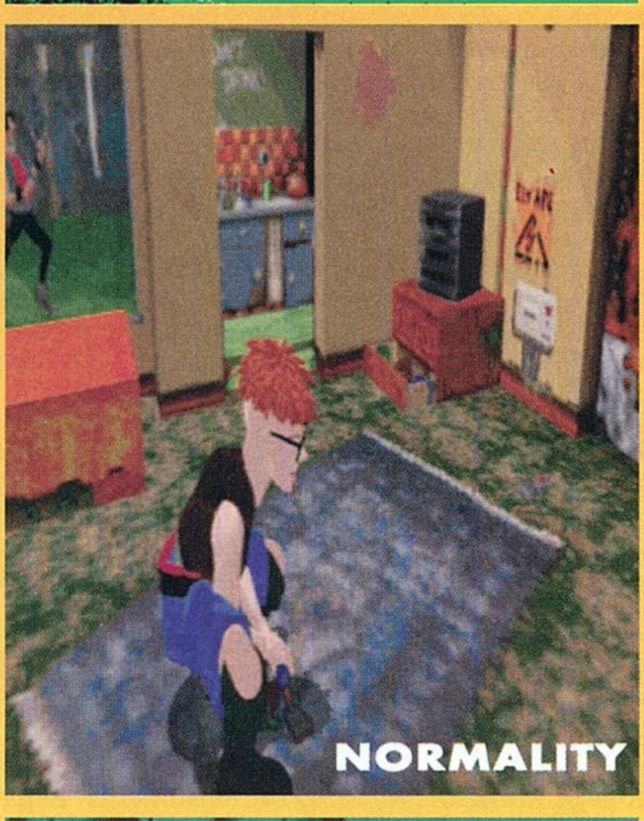

MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
Élvezd a virtuális valóság őrületét.
FORTE VFX-1
Belépő egy másik dimenzióba!
VFX1 H·E·A·D·G·E·A·R
Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.
Bertelsmann CD-ROM-ok:
LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól
A legmagasabb szintű angol nyelvoktató CD-k.
Német nyelvű lexikonokból a hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.
Professzionális hangkártyák
Audiotrix Pro 42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya 88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadókártya 21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul 37.600.-
SCD 15 GS 47.200.-
MIDI billentyűzet
Roland PC 160 31.920.-
Roland PC 200 39.920.-
Hangszórók
Hangerő- és hangszínszabályozás
J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900
COMPAQ
multimédiás számítógépek és notebook-ok
Microsoft
szoftverek teljes választéka
Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok
KÉPTÁRAK - 5.000
Magas színvonalú igényességgel elkészített művészettörténeti anyag.
AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.240
Mesejáték– mulatságos, játékos módszer az olvasás tanulásához.
MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900
Enciklopédia és példatár érettségire és felvételire készülőknek
Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból
Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

TARTALOM



CONQUEST OF THE NEW WORLD

Játék / CD tesztek


NORMALITY

Felhasználói infok


SILENT HUNTER

Állandó rovatok



QUAKE

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 8.szám - 1996. október,
megjelenik (általában) havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)
Borító: CoVboy is back (PR tehén)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,
E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk előző száma augusztus 28-án jelent meg
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft®
fiatal felhasználókat támogató programjában
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
belföldi postautalványon, vagy átutalással a
COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,
fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96.2561/08-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Mellékletek: Pátria Nyomda Rt, Fv.: Füleki Lajos
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

Itt van az ősz, itt van újra... tovább nem megy, a költészet remekeiből már csak a pénzköltés maradt meg, már ha van mit elkölteni. Már pedig mostanában volt mit elkölteni, elsőként sikerült előfizetnem a CDU '97-es évfolyamára, így aztán a hónap végéig nem nagyon maradt mit beosztani a PCU legújabb számának oldalai mellett.
Ez utóbbit viszont rendesen beosztottuk, legalábbis - részben - megpróbáltuk figyelembe venni a tavaszi kérdőívre beküldött javaslataitokat, ötleteiteket.

A legfontosabb kérdés az elmúlt 9 hónapban az volt, hogy **hová tűnt CoVboy**, miért rúgtuk ki. Nos, nem rúgtuk ki, csak elment. Ellentétben Uboykával, akit viszont most tényleg kirúgtunk, és visszahoztuk CoVboyt, aki Lacus stb. néven eddig is közöttünk volt, de hónapok óta könyörtelenül elhajtott minket melegebb éghajlatokra, amikor felvetettük a CoVboy Posta visszaállításának gondolatát, amit természetesen az olvasók követelnek hónapok óta. Most tört meg a jég, nekünk meg a költségvetésünk rokkant bele, de reméljük mindenki jól fog járni vele.

A másik kérésetek az volt, hogy legyen 1-2 hosszabb lélegzetű leírás is az újságban. Nos a jeget éppen CoVboy töri meg a Conquest of the New Worldleírásával, reméljük jó szokásáról később sem fog leszokni (a cigaretta és a sör mellett bizonyára elfér a jó szokás is).

Rengetegen kértétek az **Adult rovat** visszaállítását, "Önök kérték, mi teljesítjük!". Hála a MIXIM hátsó raktárának, több évre előre el vagyunk látva anyaggal.

Sok problémát vetett fel egyes szerzők által írt **cikkek minősége** is. Ezért most úgy döntöttünk, hogy a levlapon alul nem nyereményjátékokra kell szavazatokat beküldeni, hanem a CoV, PCU stb. történelmében eddig feltűnt szerzők szerzői munkásságát kellene pontoznotok 1-10-ig. Itt nem a játék minőségére gondolunk, hiszen egy rosszabb akciójátékról senki sem tud eget rengető leírást farigcsálni, hanem a szerző stílusára, fogalmazására stb. Ezzel az a célunk, hogy megpróbáljuk rangsorolni szerzőink között, hiszen nincs jobb tükör, mint maga az olvasó. Teljesen demokratikus nem? Ettől persze nem szűntek meg a nyereményjátékok, csak ezt is át akarjuk szervezni, és várhatóan a következő számban ez is új formájában fog megjelenni.

Sokan hiányoljátok **hardware kütyük tesztelését**. Ez a mostani 1 oldal lehet, hogy nem az, amire vártatok, de ígérjük, hogy a PC belső részébe is bele fogunk mászni, természetesen erre nézve is várunk ötleteket, milyen hardware cuccokról írjunk, mit vesézzünk ki bővebben?

A **Party Report** sem szűnt meg, csak ez is átalakítás alatt van. A mostani decibel rovat ezen a néven utoljára lát napvilágot, a következő számtól *SCENE-TETIZÁTOR* címmel új rovat indul, amely valahol a *Decibel* és a *Party Time* között próbálja megtalálni a hangot, a rovatot ezúttal még Decibel néven *ATX/Shock!* vezeti, aki nem ismeretlen a hazai- és külföldi Scene világában. A rovat célja - a Party híreken túl - összefoglalást nyújtani a hazai és nemzetközi scene mai irányvonalairól. Miután ebben a cikkben főként a zenék történelmének jelene, múltja és jövője került terítékre, ezért került a Decibel rovatba.

Apropó, **Compfair'96**. Mi is ott leszünk, az 'A' pavilonban, a 108-as standon. Itt lesz minden, akció hegyek, CD hegyek, újság kupacok, könyv maradékok, s mindez szinte alig fog többe kerülni, mint amennyi a kétszeresének a fele.

S mindezek után már csak egyet szeretnénk mondani: EGY!

AUTUMN 96 ECTS

Bizonyára már mindenki hallott a londoni **ECTS** kiállításról, ahol a világ nagy számítógépes játék és multimédia kiadói mutatják be legújabb termékeiket. Az eddig évente kétszer megrendezett kiállítás a tavaszi sikertelensége miatt ezentúl évente egyszer kerül megrendezésre minden év szeptemberében. A tavaszival ellentétben az idei őszi **ECTS** bővelkedett a látnivalókban. Minden jelentősebb cég képviseltette magát, programok százait hozták el bemutatni a közönségnek. Ebből lássunk most egy kis ízelítőt a hely szűkére való tekintettel a teljesség igénye nélkül.

BLUE BYTE

Tengeralattjáró díszlettel várt minket a német gyökerű fejlesztő és kiadó cég. Az idei második nagy durranásuk, az *ALBION* (fantasztikus RPG játék) már szeptember 18-án megjelent (létezik magyar kézikönyves verzió is), de tartogatnak idén novemberre még egy szuper programot, az *ARCHIMEDEAN DYNASTY*-t. A program egy tengeralattjáró akció



Archimedean Dynasty

szimulátor, ami a látottak alapján az idei év leglátványosabb, legjátszhatóbb 3D-s játéka lesz. Ugyancsak novemberben fog megjelenni a *SETTLERS II. THE EXTRA MISSIONS DISK.* A CD tartalmazni fog egy térkép szerkesztőt, 10 új szabadon játszható pályát, téli küldetés sorozatot, itt már lehetünk a többi néppel is, nem csak a rómaiakkal, az eredeti *SETTLERS II.* kell hozzá. 1997-ben fog megjelenni a *3D HELICOPTER SHOOT-EM-UP* helikopter szimulátor.

NOVALOGIC

Kis szimulátor specialista cég, nagy nevű játékokkal. Készül már az *ARMORED FIST 2*, az *F22 LIGHTNING II* és a *COMANCHE 3 THE RAH-66 ATTACK HELICOPTER*. A régi hagyományok alapján biztos, hogy igényes alkotások lesznek.

INTERPLAY

Impozáns középkori várban találhattuk meg az INTERPLAY standját. Amióta a TSR Inc. Engedélyezte, hogy ne csak az SSI készíthessen *ADVANCED DUNGEON & DRAGONS* játékokat, azóta az IP is fejleszt AD&D RPG játékokat. Októberben a *BLOOD & MAGIC* (fantasy stratégia), novemberben a *DESCENT TO UNDERMOUNTAIN* (akció RPG), '97 januárjában pedig a *DRAGON DICE* (RPG) jelenik meg. Novemberre ígérik a *M.A.X.* című stratégiai sci-fi és az *MDK* című lövöldözős játékot. Szeptemberben jön a *MUMMY*, egy egyiptomi témájú interaktív film, kaland játék. Októberben jön a *SHATTERED STEEL*, a 3D-s lépegető szimulátor. '97 márciusában jelenik meg a *STAR TREK STAR-FLEET ACADEMY* szimulátor. Decemberben pedig az arcade játék kedvelőknek jön a *LOST VIKING 2.*

ELECTRONIC ARTS

Nem túl látványos, de programokkal teli standon fogadtak minket. Az *EA SPORTS* sorozat új tagjai rögtön feltűntek nekünk. A *FIFA '97, NHL'97, NBA LIVE'97, MADDEN NFL'97, PGA TOUR GOLF'97, IAN BOTHAM CRICKET'97* koncepciói az elődökhöz hasonló, de a kódokon sokat javítottak, az *ANDRETTI RACING* pedig egy új autóverseny szimulátor lesz. A *ROAD RASH* egy verekedős motorverseny lesz sajnos WIN95 alá, a *THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE ROSE TATTOO* pedig egy viktoriánus kori Angliában játszódó krimi kaland játék lesz gyönyörű grafikával. A BULLFROG fejlesztőgárdája négy új programmal gazdagítja az EA-t. Mindegyiket amikor megláttuk, leesett az állunk. A *DUNGEON KEEPER* egy forradalmian új RPG, a *SYNDICATE WARS* a *SYNDICATE* folytatása (nagyon jól kikozmetikázták az első részt), a *THEME PARK* nyomán készült *THEME HOSPITAL* egy kórház manager-i állást kínál



Theme Hospital

nekünk, a *GENE WARS* pedig egy monstre stratégiai játék a *POPULOUS* nyomán. Az **ORIGIN** fejlesztői sem unatkoztak. A *PRIVATEER 2: THE DARKENING* a *PRIVATEER, a CRUSADER: NO REGENT* pedig a *CRUSADER: NO REMORSE* folytatása. Jön a *WING COMMANDER* sorozat legújabb tagja a *WING COMMANDER: THE KILRATHI SAGA* és az *ULTIMA* sorozat folytatása az *ULTIMA ONLINE. A JANE'S COMBAT SIMULATIONS* is folytatja sorozatait az *ATF GOLD*-dal és a *U.S. NAVY FIGHTERS '97*-tel ami jelentős javításokon ment keresztül az *USNF* óta. Jön a DATA DISK az *AH-64D LONGBOW*-hoz *FLASH POINT KOREA* címmel és az *ATF*-hez *NATO FIGHTERS* címmel. A *FOX INTERACTIVE* filmfeldolgozásokat csinál. Első játékai a *DIE HARD TRILOGY* (Drágán add az életed), *INDEPENDENCE DAY: THE GAME, INSIDE INDEPENDENCE DAY* (Függetlenség napja). Az *ASCARON* fejlesztői kijönnek a *TEAM F'* autóverseny programmal, a *THE HEXAGON CARTEL* akció és a *GLORIANA* kalandjátékkal.

MICRO STAR

Kis shareware kiadó aki pályagyűjteményeket ad ki. A *NUKE IT (DUKE NUKEM 3D)*, a *TOTAL WAR (WARCRAFT II)*, a *THE PILOT'S TOYBOX (FLIGHT SIMULATOR 5.0, 5.1)* és a *DEATH MATCH (DOOM, DOOM II, ULTIMATE DOOM)* több ezer új küldetést tartalmaznak.

VIRGIN

A középkori várban a *THE VIRGIN BROTHERHOOD* szerzetesei várták a látogatókat harangszóval és rengeteg programmal. A programokról a ***VIRGIN Hírek*** oldalán részletesen beszámolunk.

OCEAN

Övék volt a legnagyobb stand a kiállításon bár a kivitelezése elég igénytelen volt, de azért itt is találtunk egy csomó jó programot. A **TEAM 17** fejleszti az Amigán legsikeresebb lövöldözős játék a *PROJECT X* folytatását, *EURO MANAGER* néven egy focimanager programot és *BALLISTIC* címmel egy új flippert. A *DID* az *EUROFIGHTER2000* után kihozza a *TFX: F22* szimulátort, a sorozat legújabb tagját. Jön még a *SHATTERED REALITY* (3D akció), *GUTS 'N' GARTERS* (3D arcade), *BREAK POINT TENNIS* (tenisz), *PROJECT ARIOS* (stratégia) és még sokan mások...

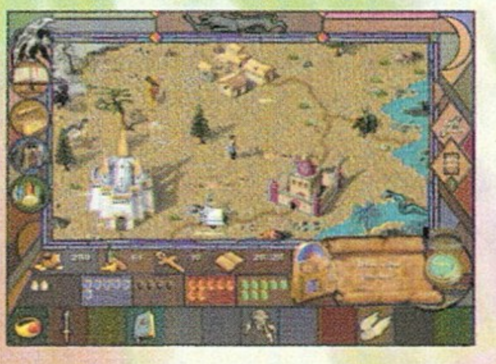
MICROPROSE

A *F1 GP 2* után már régóta várja mindenki a *GP MANAGER 2*-t. Már nem kell rá sokáig várni. Idén a sorozatok folytatása a divat, az *MP* sem kivétel ez alól. Megjelenik a *MASTER OF ORION II* (október), *STAR TREK: GENERATIONS* ('97 március), *FALCON 4.0* ('97 Február), *X-COM: APOCALYPSE* (szeptember). Az MP legnagyobb durranása a *MAGIC: THE GATHERING* (november) kártya játék szimuláció lesz.

MINDSCAPE

Az ő házuk táján is rengeteg újdonságot találtunk. A *WARGAME CONSTRUCTION SET III* és az *AZRAEL'S TEAR - SEARCH FOR THE HOLY GRAIL* már kijött. A *LEGO* játékokat is utolérte a megszámítógépesítés, mert novemberben jön az *ADVENTURES ON LEGO ISLAND.* Szeptemberben itt van a rég várt *MEGARACE 2* is. Az **SSI** sem bírja abbahagyni a nagysikerű *PANZER GENERAL* sorozatot, mert itt a legújabb folytatás, az űrben játszódó *STAR GENERAL.* Folytatódik a *STEEL PANTHERS* is. A második rész alcíme *MODERN BATTLES* és a *WARHAMMER*, melynek a folytatása a *SHADOW OF THE HORNET RAT*. Októberben jön egy újabb realtime stratégiai játék az SSI-től, a *WAR WIND.*

Magic The Gathering



GREMLIN

A GREMLIN panoptikumában az *ACTUA SOCCER* nyomán készült *ACTUA GOLF* keltette fel figyelmünket. Készül a *SAND WARRIORS*, egy 3D akció szimulátor és a RELOADED lövöldözős játék. A *REALMS OF THE HAUNTING 3D*-s kalandjáték lesz hátborzongató sztorival. A *FRAGILE ALLEGIANCE* egy stratégiai, a *HARDWAR* pedig egy akció szimulátor játék lesz.

HASBRO

Ők a táblás játékokra specializálták magukat. A *MONOPOLY* után jön a *BATTLESHIP*, a *RISK*, a *CLUEDO* és az *OTHELLO* játékok számítógépes feldolgozása.

EMPIRE

Egy tűzpiros három fedelű repülő lebegett a stand felett jelezvén, hogy a *FLYING CORPS* első világháborús repülőgép szimulátor már majdnem kész. Amit láttunk belőle az szenzációs volt. A program ikertestvére a *MIG ALLEY* az ötvenes évek *MIG* szimulációját dolgozza fel. A *PRO PINBALL* sorozat újabb epizódja a *TIMESHOCK!* lesz. A *THE GOLF PRO* pedig egy újabb golf program lesz.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

A flipperek kiadója most egy flipper szerkesztővel, a *PINBALL CONSTRUCTION KIT*-tel örvendeztetnek meg minket. A *SLAMTILT* 1997 elején a flipper sorozat folytatása lesz.

SIERRA

A SIERRA a kalandjátékok terén mindig is az élen volt. Még idén kihozza *RAMA* címmel azt a sci-fi kalandjátékot ami Arthur C. Clarke Ran-



Leisuresuit Larry 7

devú a Rámával című regénye alapján írtak. A szokásos minőségű kalandjátékok a következőek lesznek: *PHANTASMAGORIA II.*, A *PUZZLE OF FLESH* (télen), *LIGHTHOUSE* (szeptember), *BETRAYAL IN ANTARA* (karácsony), BIRTHRIGHT (karácsony), *LEISURE SUIT LARRY 7* (karácsony). A stratégia stílusban a *LORDS OF THE REALM II* lesz a karácsonyi újdonság. A *RED BARON II.* (tél) első világháborús, a *SIERRA PRO PILOT* ('97 tavasz) pedig polgári repülőgép szimulátor lesz. Az autóverseny szerelmeseinek jön a *NASCAR RACING 2.* Az akció játék kedvelőinek jön a *CYBER-GLADIATOR stb.*

EIDOS

Új név a piacon, pedig régi rutinos emberk alakították (U.S.GOLD, CORE DESIGN, DOMARK...). A legnagyobb show a *THOMB RIDER* körül volt, ami egy nagyon pergő lendületű akció játék lesz. Előzetesként annyit, hogy egy vérmes női pisztolyforgatóval kel gyilkolászni földön, vízen és víz alatt. Toplista program lesz az biztos. A másik sikervárományos egy RPG, a *DEATHTRAP DUNGEON* lesz, melyet a híres író Ian *Livingstone* (lapozgatós könyvek) design-olt. A kalandjáték kedvelőknek jön a *MASTER OF DIMENSION* és az *ORION BURGER*. A szimulátor kedvelőknek a *JET FIGHTER 3*, az *APACHE* és a *FLYING NIGHTMARES 2*. Az akció játékokban is erősködnek, mert jön a *SHADOW WARRIOR*, a *TERRACIDE*, *STEEL LEGIONS*, *INCREDEBILE HULK*, *BLOOD* és a *CRIME WAVE*.



Thomb Rider

CODEMASTERS

Ők a *MICRO MACHINES* sorozat harmadik és *MILITARY* epizódjával rukkoltak elő, az utolsó negyedévre.

ACTIVISION

A *MECHWARRIOR 2* sikere után már itt a folytatás a *MERCENARIES*. A másik érdekességük pedig a *MUPPET SHOW* feldolgozása a *MUPPET'S TREASURE ISLAND* lesz.



Muppet Show

SCI

Az *XS* című *DOOM* klónjuk talán nem lesz akkora siker, de a *SWIV* néven szereplő 3D lövöldözős játék a grafikájával a toplisták élére is feljuthat.

7TH LEVEL

A *GYALOGGALOPP* (Monty Python) feldolgozása után máris itt van az újabb őrület az *ACE VENTURA: PET DETECTIVE*. Aki látta a filmet az tudja milyen játékra számíthat, aki nem, az nézze meg. Még egy jó hír: 1997-ben jön a *MONTY PYTHON* sorozat harmadik része.

PSYGNOSIS

A jó öreg bagoly még mindig megy és ontja a programokat. A kiállított Jordan Peugeot F1-es versenyautó körül sok mindent láttunk. Jön a *THE CITY OF THE LOST CHILDREN* ('97 január) RPG kalandjáték, *THE FALLEN* ('97 január) lövöldözős stratégia, *MONSTER TRUCKS* ('97 január) big foot autók versenye, *ZOMBIEVILLE* (november) kalandjáték, *FORMULA ONE* (november) autóverseny, ami talán még az *F1 GP2*-t is túlszárnyalja, *WIPEOUT 2097* (november) űrverseny, *ECSTATICA II.* kalandjáték. A legnagyobb siker Rincewind legújabb kalandja a *DISCWORLD 2 - MISSING PRESUMED...!?* lesz, mert mi van akkor, ha a halál szabadságra megy...

WARNER

A WII az akció játék kedvelőire gondolt, amikor kifejlesztette az *ASSASSIN 2015*-öt, a *CHAOS ENGINE 2*-t, a *PITBALL*-t, a *PO'ED*-et, a *RAVAGE D.C.X.*-et, a *TRASH IT*-et és az *YPA*-t. A kalandjátékosoknak jön a *SAFECRACKER* széf feltörős játék és a *3 SKULLS OF TOLTECS* vadnyugati történet, ami magyar nyelven is meg fog jelenni. Az *INTERNATIONAL MOTO X* egy szenzációs motorverseny lesz, a *MIA* pedig egy helikopter szimulátor. A stratégiát kedvelőknek jön a *DEADLOCK*, a *CREATURES* és a *STAR CONTROL 3*.



3 Skulls of Toltecs

GT

A szoftverek dzsungele, ahol fogadtak minket nem túl sok érdekességet tartogatott. Találkoztunk a már elcsépelt sorozatok legújabb tagjaival a *FINAL DOOM*-mal, a *MORTAL KOMBAT TRILOGY*-val. Az egyetlen valamire való játékuk szerintem az *IMPERIUM GALACTIKA* magyar fejlesztésű stratégiai játék lesz.



Imperium Galactika

Mindent összevetve a kiállítás nagyon érdekes volt. Rengeteg szépet és jót láttunk azon kívül is, amit itt leírtunk. Azokról majd a későbbiekben be fogunk számolni.

Petroff

Hogy töltsd ki a csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

a szerkesztők

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'



2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'



ADULT ROVAT

Megérkezett amire mindenki régen várt, az oly sokat emlegetett, szidott, az egekig magasztalt, az eltűnt de végül visszakövetelt ADULT rovat. Mi vagyunk azok , akiktől a szüleitek annyi éven át féltve óvtak, ennek ellenére mégis itt vagyunk, és megpróbáljuk megrontani az ifjúságot. Na persze ezt a kis bevezetőt senki ne vegye véresen komolyan, már csak azért se, mert ha egy mai gyereknek azt mondom, hogy maga az ördög fog ide felemelkedni a pokol legmélyebb bugyraiból, a srác valószínűleg jót röhög a markába, és a nagy lelkesedéssel érkező ördögöt orvul hátbalövi egy BFG-vel. Hál'istenek a 'felnőtt' CD-k olyan mennyiségben vannak jelen a piacon, hogy az Adult rovat 10 évre előre meg van töltve, írnivaló így akad bőven. Benéztünk hát a **MIXIM Kft.** raktárába, ahol hegyekben állnak az ilyen jellegű CD-k. Lássuk tehát az e havi termést, szám szerint 6-ot.

Az első egy Vivid Interactive kiadvány, ami a **Janine Suite 18.** címet viseli. A borítóról egy szép szöszi mosolyog ránk, egyértelművé téve ezzel, hogy mi vár ránk a későbbiekben. Mint minden ilyen CD, ez is automatikusan felinstallálja nekünk a QuickTime-t, ami a .mov file-ok nézegetésére szolgál. A film története (merthogy olyan is van ám!) a következő: Egy szállodai szobában (ez a **Suite 18**) furcsa módon megy a bioszex, azaz mindenki csinálja fűvel-fával. Ebben a hotelben valamiért mindenki a 18-as szobát választja. 570 MB Mov.

Folytassuk a sort mág egy *Vivid Interactive* CD-vel, a **Tempted**-del, amelyben a főszereplő hölgyemény eléggé egyedi módszereket alkalmaz üzletfelei meggyőzésére, de egy idő után fordítva sül el a dolog **(Melyik dolog? – CoVboy)**, mert a kuncsaftok kezdenek megijedni a kissé vad játékoktól. Végül a 2 nagyfőnököt is összeugrasztja, de – mint az ilyenkor lenni szokott – végül minden jóra fordul, a jóságos tündérke kiengeszteli a haragosokat. 576 MB .mov ;-)

A változatosság kedvéért egy utolsó *Vivid Interactive* CD, aminek már a címe is sokat sejtet: **Naked Reunion**. **(Nakem is! – CoVboy)** Nem, most nem a Reunion című játék felnőtt verziójáról van szó, hanem egy újabb Vivid CD-ről *Bud Lee* rendezésében. Egyebet történet hiányában nem tudok mondani róla, nézzétek meg, nem rossz. (627 MB .mov)

Folytassuk a sort egy másik nagy kiadó, a *Wave Interactive* 2 CD-jével, az első közülük az **Exposure** című film, ahol már megint a munkahelyi konfliktusok jönnek elő. Annyit sikerült megtudnom, hogy két fickót nagy ívben kirúgnak a munkahelyükről (a nevük *Hank* és *Shy*) **(Hmmm. Ezt az utóbbi nevet mintha már hallottam volna valahol... Már megint repül? – CoVboy)**, a helyükre pedig egy *Celeste* nevezetű lányka és *Brad* pályázik. A melót végül a nő kapja meg, így *Brad* nem a munkahelyen, hanem az élet egyéb területein bizonyítja be képességeit. (614 Mb .mov)

A másik CD címe a szintén sokatmondó **CATHOUSE**. Az alkotók szerint mindenkinek megvan az elképzelése egy tökéletes otthonról, most ezt megpróbálták kivitelezni. Igaz, ez az otthon tele van lenge öltözetű lányokkal, akik bizony nem takarítónőként keresik a kenyerüket. (563 Mb .mov)

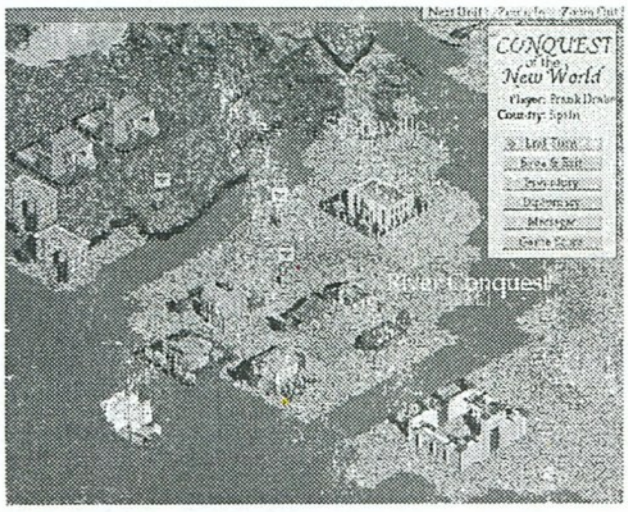
A végére hagytam a legérdekesebb CD-t, ami szintén egy *Vivid* kiadvány, azzal a különbséggel, hogy egy igazi Video-CD, tehát megfelelő hardver nélkül nem fogjuk tudni lejátszani. Már a címe is nagyon jó: **Silent Strangers**. A filmek színvonalasak, amit csak nagy ritkán mondhatunk el az ilyen jellegű kiadványokról. Feltűnik bennük a szexipar legújabb üdvöskéje, a gyönyörű *Racquel Darrian* is. Történet igazán nincs, de a látvány mindenért kárpótol, van benne ötlet **(Ahogy a kanadai ötösikrek készültek: a kanadai egyet fúrt és öt lett – CoVboy)**, látszik hogy nem egy papa-mama féle forgatócsoport munkája. Ez egy telitalálat, 10 pont, rulez, cool stb.

Ennyi lett volna az Adult rovat, viszlát a jövő hónapban, addig is adjátok át üdvözletünket az erkölcsrendészetnek...

Ruszi / Iwo

Conquest of the New World™

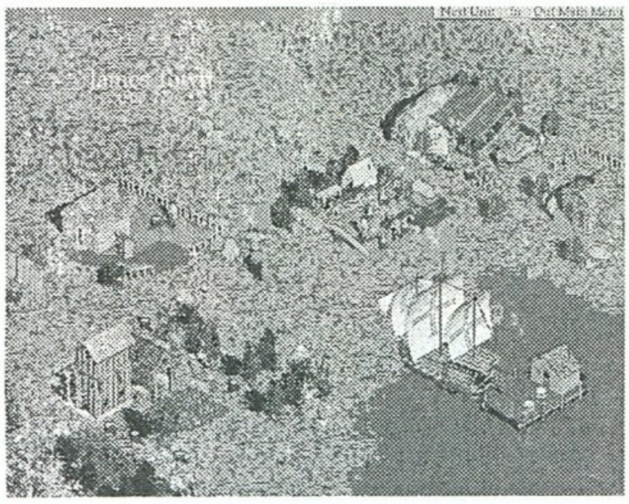
Manapság lassan már Dunát lehetne rekeszteni a derék *Sid Meier* **Civilization**jének alapötletét lenyúló életjátékokkal. Mivel kissé komálom az ilyen stratégiákat, ennek részemről csak örvendezni tudok, sőt, egyből javasolnám, hogy ne csak a Dunát, hanem az Amazonast és a Mrs. Hippit is rekesszük el velük. (Esetleg gondolhatunk a kormányhivatalokban üldögélőkre is, és a rekesztési kampányba bevehetjük a Panama-csatornát is.)



A jó öreg Interplay új stuffjának, a **CONQUEST OF THE NEW WORLD**-nek a témája nomen est omen alapon a fent nevezett úriember egy másik mesterdarabjának, a **Colonization**nek a témáját idézi: a vidám XVI. századba, az Újvilág meghódításának a korába repülünk, mely időszak a bimbózó kapitalizmus oly csodás vívmányait hagyta az utókorra, mint például a merkantilizmus, az imperializmus, meg a lemészárlásizmus – hogy egyéb izmos izmusokat már ne is említsünk...

A már-már kötelező érvényűvé váló intro-movie megtekintése után a főmenüben választhatunk a sima vagy multiplayer üzemmódok között, betölthetünk egy kimentett állást, illetve gyakorolhatjuk a csatákat. A sima üzemmód első darabkája a **Tutorial**, amelyben egy négyrészes edzésprogramban gyakorolhatjuk a játékot, miközben az új opciók használatakor a program szépen elmagyaráz mindent, amit egyébként a többi pályán is megtesz, a jobb clickkel elérhető online-help formájában. Az edzés roppant izgalmas műsorszám, ezt ugyanis még sohasem sikerült megnyernem... Az első részben partra kell tennünk pár csapatot és fel kell fedeznünk 3 nagy földrajzi egységet (hegycsúcsot, folyót vagy valamilyen területet). A dolog ott bukik meg, hogy erre a program mindössze 10 kört engedélyez, ami a hozzám hasonlóan kényelmes típusú konkvisztádornak édeskevés, tehát a gyakorlás rendszerint úgy végződik, hogy a morózus király ünnepélyes keretek között lefejeztet. A többi rész egyébként abból áll, hogy létre kell hozni egy kolóniát a hajón érkező telepesekből, kettes szintre kell fejleszteni, illetve ki kell ebrudalni a francia konkurrenciát az Újvilágból. Az utóbbi három még talán menne is, már amennyiben az elsőben nem találkoztunk volna a bakóval, így tehát inkább célszerű rögtön egy másik játék után nézni.

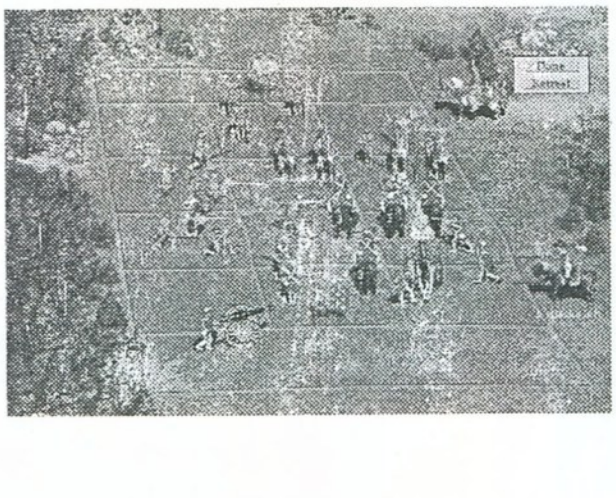
Az gondolom nyilvánvaló, hogy multiplayer játékkal olyankor próbálkozzunk, ha esetleg többen tartózkodunk a számítógépnél, a magányos lelkek inkább csináljanak egy spéci játékot a **Custom Game**-mel vagy próbálkozzanak valamelyik előre gyártott pályával. A kosztümgémben megadhatunk egy rakás paramétert a játékosok és a bennszülött települések számával, a felfedezésre váró területekkel, a különleges képességekkel (hajózás, pacifikálás, bennszülöttek leigázása, stb.), a körök számával, bonusokkal, nyerő pontszámmal meg ilyesmikkel, aminek alapján a program a pályát mindig újra fogja generálni. A spéci tulajdonságokat kifejtem kicsit bővebben is: **Colonist** – több pont a településekért; **Discoverer** – több pont a felfedezésekért; **Pacifist** – gyorsabban fejlődő kolónia, gyenge támadás, a **War College**-ekben folyó kutatás a **Defensive** résznél feleannyiba kerül; **Cartographer** – gyorsabban mozgó szárazföldi egységek; Navigator – ua. mint az előbbi, csak vízen; **Conqueror** – az erődökben több egység lehet; **Craftsman** – jövedelmezőbb kereskedelem; **Admiral** – tengeri csatáknál nagyobb esély a győzelemre; **Missionary** – kevesebb ellenséges indián törzs. A többi játék közül az Island vagy egy szigeten játszódik, vagy Izlandon, de asszem célszerűbb lenne bevallani, hogy nem játszottam vele (mindegy, majd megnézitek). A **Natives**ben a bennszülött civilizációt irányítjuk, a konkurrencia kimerül a spanyolokban. Kicsit ciki, hogy nem lehet kettes szintűnél nagyobb várost létrehozni és ágyút sem tudunk gyártani, viszont az ellenséges bennszülött törzsek falvait nem csak elpusztítani lehet, hanem szövetségessé is tehetjük őket és a továbbiakban a mi oldalunkon fognak harcolni. A játék addig tart, amíg 15 indián falut a szövetségesünké nem teszünk. A **Survivor**ban négy európai gyarmatosító egyikeként elméletileg a túlélésre kell játszanunk, vagyis egyedüli hódítóként kell fennmaradnunk. Eddig azonban sosem jutottam, mert a 100. kör táján a program véget vetett a partinak, rádásul oly érdekes módon, hogy csak resettel lehetett kiszállni belőle. Vagyon még a **Conquistador**, amelyben öt európai hatalom plusz a bennszülött civilizáció játszik. Gondolom itt is egyedül kéne maradni a végére, de nekem ez sem sikeredett, mert ugyan a portugálokat több alkalommal is cipóvá vertem, de a 120. kör után a tábornokaim nem voltak hajlandók mozogni...



Mivel a játékban van help, nem fogok részletes leírásba bonyolódni, maradok inkább a nem igazán egyértelmű dolgok vázolásánál. Mielőtt azonban még bármit is elkezdenénk, egy megjegyzés a játékállásokkal kapcsolatban: amikor új játékot indítunk, nevet kell adnunk neki, és a program minden kör végén automatikusan elmenti ezen a néven az állást. Ebből következik, hogyha valamilyen kockázatosabb vállalkozásba fognánk a főmenü **Save As**... parancsával kell tartalékot gyártanunk, ugyanis ez a lipót az eredeti mentést állandóan felülírja. Menteni egyébként továbbra is az eredeti néven fog.

Főmenü

Különösebb problémát nem okoz majd a használata. Az **End Turn** véget vet a lépéseinknek, a Units az egységeink és városaink listáját tartalmazza, ahol rájuk is lehet keresni. A **Diplomacy** ikonnal nézhetjük meg, hogy milyen diplomáciai kapcsolatban állunk a többi játékossal, illetve – ha európaiakkal játszunk – az anyaországgal. Az utóbbival előbb-utóbb egyre romlani fognak a kapcsolataink, mert idővel olyan adókat fog kivetni ránk, amit majd nem tudunk kifizetni. Az adóval a **Taxes** pont alatt variálhatunk, a **Persistent** kiválasztásával automatikusan levonódik a fővárosunk pénzéből, már ameddig lehet. A **Declare Independence**



ikonnal azonnal kikiálthatjuk a függetlenséget, viszont ilyenkor az anyaország támadni fogja a városainkat, tehát jobb, ha hagyjuk fokozatosan megromlani a kapcsolatokat – addig a városaink megerősödhetnek és felkészülhetnek a támadásra. **(Most látom, hogy már csak 3 oldalam maradt hátra, és még kb. 5 oldalnyi infot akartam megosztani a nagyérdeművel, ezért mindenkitől elnézést kérek, ha a leírás további részében elhelyezkedő képek száma a zéruspont felé fog közeledni.)** Ha az anyaország elfoglalná valamelyik városunkat, akkor elvesztjük felette az ellenőrzést. Ilyenkor a **Sue for Peace** ikonnal jelezhetjük a kedves mamának, hogy jó kisfiai leszünk és kifizetjük az elmaradt adókat – és akkor esetleg visszakapjuk az elfoglalt várost is. Mivel ez sokba kerül, egyszerűbb inkább katonai erővel visszafoglalni. Ha az anyaország 4-5 támadását visszavertük, akkor függetlenné válunk, és önálló diplomáciai ajánlatokat tehetünk a többi játékosnak. Ehhez ismerni kell a fővárosának a helyét. Az aktuális viszonynál mindig eggyel jobb vagy rosszabb viszonyt javasolhatunk – aztán vagy elfogadják, vagy nem. Az '*ellenségem ellensége a barátom*'-alapon mindig csak pozitív javaslatokat érdemes tenni, a negatívokat onnan is észreveszik, hogy megtámadtuk őket. Ugyancsak a diplomáciai fogásokhoz tartozik a kémek használata, akiket a többiek városa ellen használhatunk különböző vonatkozású információk megszerzésére, valamint szabotázsra. A **Game Score** tartalmazza a játékosok jelenlegi pontszámát, a települések/felfedezések/harc/különleges képességekért járó bonusok szerinti bontásban. A **Next** a következő egységre lépteti a térképet, amelyikkel még nem léptünk (a városban levő csapatok nem lépnek), a **+** és **–** ikonokkal zoomolhatunk, a **Menu** pedig töltés/mentés funkciókat, térképet és még egy pár opcióállítási lehetőséget tartalmaz.

Épületek

Egy új városhoz mindenekelőtt szükségünk van egy *Settler* egységre, amely az új kolónia központi épületét (**Colony Center**) fogja megalapítani. Az első városunk lesz a gyarmat leendő fővárosa, és az első telepest kb. az ötödik kör tájékán hozza a második hajó. Az első körben érkező hajón levő felderítőkkel és katonákkal addig igyekeznünk kell valami letelepedésre alkalmas helyet találni. A városaink bármely új épületét csak vízszintes talajon hozhatjuk létre ennek megfelelően nézzünk ki a tengerpart közelében egy összefüggő területet (síkságot vagy erdőt). Az újonnan létrehozott kolónia lakosaiból toborzott *Settler*-ekből fogunk új városokat létrehozni. A fővárost lehetőleg egy barátságos bennszülött törzs (*Friendly Native Tribe*) közelébe helyezzük, akikkel a későbbiekben gyümölcsöző kereskedelmi kapcsolatot építhetünk ki, és lehetőleg kerüljük az ellenséges (*Hostile*) bennszülötteket, mert ezek rendszeresen ki fogják rabolni (sz)épülő kolóniánkat. Utóbbiak közelébe telepedni már csak azért is kellemetlen, mert ha esetleg első nekifutásra leméézárolnák a fővárost, a játékot csak úgy folytathatjuk, ha a konkurrenciától foglalunk el települést, ami mondjuk a kezdeti katonai erővel kissé nehézkes lesz. Minden egyes épület 1-től 4-es szintig fejleszthető, aminek maximum értéke a városközpont fejlettségi szintje lehet. A szint meghatározza az adott épület termelékenységét, illetve az ott toborozható egységek hatékonyságát. Ezeket az infokat bal clickkel nézhetjük meg, illetve alkalomadtán innen lehet kérni a fejlesztését vagy a toborzást (ha a szükséges anyagok rendelkezésre állnak), vagy szükség esetén akár le is bonthatjuk az épületet. Utóbbi eljárás esetén az épület szintjének megfelelő nyersanyag és pénz visszakerül a raktárba. A városközpontra clickelve láthatjuk a város raktáraiban levő cuccok listáját, illetve kiadhatjuk a város működésére vonatkozó parancsainkat, úgymint:

Upgrade: A város fejlesztése a következő szintre.

Demolish: Lehetőség szerint ne bontsuk le a kolóniánkat...

Áruk: Az első szám a raktáron levő (fejlesztésre vagy kereskedelemre felhasználható) pénz/fémek/áru/fa/kaja listája, a zárójelben levő szám pedig a termelésből/kereskedelemből a következő körre beérkező mennyiség. Negatívot csak akkor engedélyezhetünk, ha nagyon nagy készlettel rendelkezünk valamiből.

Build Building: Egy épület felhúzása. A megjelenő listából kiválaszthatjuk az építeni kívánt épületet, a felső sorban pedig az építéshez szükséges anyagok listáját látjuk, illetve – ha még nem építhető – a hiányt (Sort), amit a Trade-nél pótolhatunk. Az új épület mindig egyes szintű lesz. A 2-4. szintű upgrade-hez szükséges anyagokat a táblázat mutatja.

Population Detail: A város népességének infoja. Lakosság+katonaság, a jelenlegi lakóépületek teljes befogadóképessége, szükséges/rendelkezésre álló munkaerő, valamint a jelenlegi lakosság élelmiszerszükséglete. Alul a program summázza az adatokat, miszerint a város milyen ütemben fejlődik (a lakáshiányt a *Sort by Housing* mutatja), illetve a templomok mennyi népességnövekedési pluszt eredményeznek.

Commodity Detail: Gazdasági infok a város életéről. A *Producing* oszlop a termelés, a *Consuming* a jelenlegi felhasználás, a *Net Trade* a kereskedelem, a *Total* pedig az összesített eredmény. A *Convert Surplus* bekapcsolásával a város termelését bonuspontokra cserélhetjük, de itt lehet egyébként bekapcsolni az esetleges plusz személyi lehetőségeket is (pl. a *High Natives* féllel játszva a *Federate* ponttal szövetségessé tehetjük az ellenséges bennszülött törzseket).

Trade: Kereskedelem. A megtermelt árut pénzre vagy egyéb árura válthatjuk át. A kereskedelmi útvonalak számát a lakosság száma határozza meg, az útvonalon történő cserét pedig a célpont igénye. Nem árt mondjuk az újonnan alapított városoknál legalább egy kereskedelmi állomást is azonnal létrehozni (lehetőleg tengerpartit, ami egyben dokk is). A **Persistent** bekapcsolásával az adott vonalon folyamatos lesz a kereskedelem, mindaddig amíg a cserére szánt készlet ki nem merül. Az anyaországgal folyamatos lehet az import/export kapcsolat, mindaddig amíg ki nem tör a függetlenségi háború; amíg a szabadságharc folyik, az anyaország blokád alá veszi a kereskedelmi utakat. Ha a közelben van *Friendly* állapotú indián törzs, velük szintén kellemes csereberét lehet kialakítani: kezdetben célszerű a többletkaját a fejlődéshez szükséges fára cserélni, a későbbiekben pedig nagyszerű pénzbevételi forrást jelentenek majd a többlettermelésünk (főleg *Goods*) kapcsán. A többi játékossal adomány/lejm, illetve cserebere alapon alakíthatunk ki üzleti kapcsolatot; az előző a diplomáciai kapcsolatokra lehet hatással. Fontos kereskedelmi mód még a *Transfer to Colony*, amivel a nagyobb városaink többlettermelését (elsősorban fát) irányíthatunk át az újonnan alapított, növekvő kolóniáinkba. Mivel a nagyobb távolságra történő kereskedelem nem mindig zajlik le egy kör alatt, a *Crate List* jelzi, hogy milyen áru és hány körön belül érkezik a város raktáraiba.

Auto Colony: Automatikus városfejlesztés. Ha egy kolónia alapítása után bekapcsoljuk (*Make Auto Persist*), akkor a program mindig automatikusan elkölti a fejlesztéshez rendelkezésre álló anyagokat, megcsinálja a szükséges (vagy lehetséges upgradeeket), stb. Először mindig a rendelkezésre álló területet építi be, és miután ez elfogyott, akkor kerül sor a városközpont és az épületek fejlesztésére. Több kolóniánál ez igen kellemes kényelmi funkció, viszont figyelembe kell venni, hogy a program néha nem csak építkezik, hanem le is bont épületeket, továbbá a nem Persistentre állított kereskedelmi útvonalakat rendszeresen felülbírálja. Az automatikus városfejlesztés nem vonatkozik egyetlen egység gyártására sem (ezt mindig manuálisan kell létrehoznunk), továbbá – mivel az egységekhez elsősorban pénz szükségeltetik – nem árt néha kikapcsolni a *Halt Auto Persist* gombbal, hogy némi tartalékokat gyűjthessünk.

Colony Contents: A városban levő katonai alakulatok és vezérek listája. A csillaggal jelölt egységek sérültek, és körönként egy pontot javulnak. A pirossal kijelölt egységet a *Disembark* gombbal mobilizálhatjuk, ha többet akarunk egyszerre elküldeni a városból, akkor a Shift-tel válasszuk ki őket. Az adott vezér alá rendelt csapatoknál ez természetesen nem szükséges, elég csak a vezért elküldeni.

Commision Leader: Új vezér létrehozása. Ilyenekre bőven lesz szükség, hiszen ezek alá rendelve tudunk több katonai egységet együttesen mozgatni, valamint a vezérekre lesz szükségünk ahhoz is, hogy nagyobb városainkat sikeresen védelmezhessük. Ha újat akarunk gyártani, először meg kell adnunk a nevét, majd a különböző tulajdonságai között elosztani a tapasztalati pontjait. A tapasztalati pontok száma a vezér (tehát az őt létrehozó *Colony Center*) szintje, illetve a haditechnikánk fejlettségének (ld. a *War College* épületnél) függvénye. A tulajdonságok közül az első a *Leadership*, amely azt jelzi, hogy a vezér alá rendelve hány reguláris egységet mozgathatunk maximálisan (ebbe nem számítanak bele a barátságos indián törzsek által küldött segélycsapatok, valamint a városok védelménél a polgárokból alakított milíciák). 7-8 alatt nem érdemes alakulatokat mozgatni, maximum kisebb városokat vagy gyengébb indiántörzseket rabolhatunk ki ekkora sereggel. Sokkal fontosabb paraméter a *Number of Attacks*, vagyis hogy az összecsapások egy köre alatt hány egységgel támadhat majd a vezér. Ha ez legalább 6-7 körül van, akkor akár kétszer erősebb – de kevesebb támadással rendelkező – sereget is kényelmesen lecsapkodhatunk. A *Move Bonus* mutatja a vezér sebességét (milyen távolságot tehet meg egy lépéssel), a *Charisma* pedig az erélyességét (ha nagyobb, akkor a csapatai kevésbé hajlamosak a harcban meghátrálni). A *Reputation* nem állítható paraméter: menet közben alakul a vezér összecsapásai végeredményének megfelelően. 1-2 szintű vezéreket nem igazán érde-

mes támadásra használni: ha a játék első szakaszában kénytelen vagyok ilyet gyártani, akkor az összes tapasztalati pontját csak a támadásra költöm el, és állandóan beszállásolva őket a városaimba, 'házmesterként' a védekezésre használom őket. Ha van már 3-4. szintű Centerem, akkor el lehet kezdeni gyártani két új típusú vezért is: az egyiknél sok csapatot és mozgási pontot generálva visz majd utánpótlást a szárazföld belsejében csapázó hódítóimnak (ha az előbbieket 'házmester'-nek becéztem, a nagy *Move Bonus* miatt ezeket becézhetjük mondjuk 'hosszú lépés'-nek is); a másiknál pedig 6-7 támadással és viszonylag sok egységgel pedig az ellenséges célokat fogom támadni ('nagyfröccs').

Na, ennyit úgy általában a városközpontról, de ha már így belebonyolódtunk az épületekbe, akkor nézzük át pár szóban a többit is:

Dock/Trading Post: Kereskedelmi állomás, illetve dokk, ha tengerparton épül. Gyorsítja a kereskedelmet, valamint a dokkban hajókat gyárthatunk. Az új kolónia első épülete alkalmasint ez legyen. (Még azelőtt húzzuk fel, mielőtt automatikusra kapcsoljuk a várost, mert magától nem szokott megépülni)

Farm: Cropot gyárt az éhenkórász lakosságnak.

Gold Mine: Aranybánya. Elméletileg hegyes terület (főleg havas hegycsúcs) közelébe illik telepíteni, de nem szoktam használni, hiszen a kereskedelemből kellemesebb bevétel várható. Automatán sem szokott ilyet építeni.

Metal Mine: Metalt gyárt, hegy lábánál jobban működik. Automatán is előszeretettel épül, mert egy csomó dolog nyersanyaga.

Mill: A legfontosabb nyersanyag (*wood*) termelője, ha rögtön alapítás után autamatára kapcsolunk, akkor főleg ilyenek épülnek. Jobban termel erdő mellett vagy erdőben.

Commerce: 1-1 wood/crop/metal felhasználásával a szinttől függően 1/3/7/12 goodot termel, amely egyrészt 3. szinttől szinte minden fejlesztéshez, illetve egységhez szükséges lesz, másrészt a legértékesebb árucikk. A bennszülöttektől nem beszerezhető, a konkurrencia pedig drágán adja, így tehát az anyaországtól kell mindenképpen vásárolnunk legalább 2 egységet a fővárosunkba, ami lehetőleg minél előbb történjen meg. Ebből a kettőből már felépíthetjük az első *Commerce*-ünket, ami majd a többi kolóniát is ellátja. (Jó ötlet ilyenkor kikapcsolni az automatikus fejlesztést, mert magától hajlamos eladni a bennszülötteknek...)

Fort: Erőd. Ha a megfelelő mennyiségű nyersanyag a rendelkezésre áll, ezekben gyárthatunk katonai alakulatokat a város védelmére, továbbá a támadó seregekhez. Szinttől függően egy erőd 4/7/9/10 katonai egységet képes ellátni a városban, ha többet szállásolnánk be, akkor az automatikus fejlesztés azonnal létrehoz egy új erődöt (ha másként nem, akkor gyorsan lebont valamit). Egy erődben egy körben csak egy fajta alakulat hozható létre, és ez mindig eggyel nagyobb szintű lesz, mint maga az erőd. A katonai alakulatok csak manuálisan hozhatók létre, automatán nem.

Housing: Lakónegyed, valamint új telepeseket is ilyenből lehet toborozni. A toborzáshoz némi trükk szükséges addig, amíg a város összes lakónegyede be nem népesült: az épületre váltva kapcsoljuk be, majd ki a *Demolish* opciót, és ezután már ki lehet választani a *Recruit Settlers* opciót. Természetesen az automata is szépen épít házakat, telepest természetesen nem toboroz belőlük.

Tavern: Fogadó, itt lehet cserkészeket toborozni. Az automata nem épít ilyet, de azért 1-2 fogadót nem árt építenünk, márcsak azért is, hogy a cserkészekkel gyorsabban feltérképezhessük a teljes pályát, továbbá elhappoljuk a többiek elől a földrajzi felfedezéseket. Aztán a későbbiekben akár le is bonthatjuk őket.

Church: Templom, szinttől függően minimum 10/20/30/40 fő minimális népességgyarapodást eredményez körönként, egészen a maximális befogadóképesség eléréséig. Néha az automata is épít.

War College: Katonai akadémia. Mivel meglehetősen sok *Goods* kell hozzá, hármas szintű várostól építhető, és a haditechnikánkat fejleszthetjük vele. Elsősorban egy kalap pénz kell hozzá, amivel a különböző katonai alakulataink támadó illetve védelmi hatékonyságát fejleszthetjük, valamint a vezérek képességeit. Mindegyik nagyon fontos, de én rendszerint a *Leadership*pel szoktam kezdeni, hogy az újonnan létrehozott vezérek több tapasztalati ponttal kezdhessenek. Az épület nem fejleszthető, viszont építhetünk többet belőlük, és több helyről is szponzorálhatjuk a kutatást. Azonban ha a város automatán van, akkor nem árt minden körben bekukkantani az ilyenekbe, mert egyrészt az automata előszeretettel játsza azt, hogy a város összes pénzét egyszerre beleöli egy kutatásba, másrészt pedig nem veszi figyelembe, hogy más városokban mit fejlesztenek. Ha nem nézünk rá, akkor egyébként a védelmi fejlesztést szokta a végtelenségig erőltetni. A másik marhaság az, hogy ha egyszer egy bizonyos mértékű fejlesztésre éppen nincs elég pénz, akkor mindaddig elhalasztja a kutatást (*Suspended*), amíg az manuálisan nem aktiváljuk (*Per Turn* vagy *One Time*).

Egységek

Az egységeket bal clickkel vagy a *Next* gombbal jelölhetjük ki lépésre, már legalábbis akkor ha az egység nincs egy városba vagy egy hajóra beszállásolva. Mozgatni úgy lehet őket, hogy lenyomott gombbal áttesszük őket a kívánt pozícióba, vagy Ctrl+clickkel jelöljük ki nekik a célt (utóbbi módszer alkalmazható akkor is, ha Shifttel kijelölt több egységet azonos pozícióba kívánunk mozgatni). Két bal clickre infot is kapunk róluk, amelyek közül van egy pár amelyik mindegyiknél azonos. A *Disband* a következő körre feloszlatja az egységet, a *Persistent* folyamatossá teszi a parancsot a teljesítésig (például ha messzebbre akarunk lépni, mint amennyit az egység egy kör alatt megtehet), a *Moves Remaining* pedig a maradék mozgási pontjaikat jelzi.

Ship: Hajó, a kikötőkben gyártható, de nyitáskor is kapunk egyet, ami néhány katonai egységet és pár felfedezőt szállít, majd 5 kör múlva érkezik a másik, ami az említetteken kívül az első csoport telepesünket hozza magával. A *Cargo* ponttal nézhetjük meg a hajón levő egységeket, a *Disembark*kal rakhatjuk partra a kiválasztottat (Shiftelve többet is), a *Disembark All* gombbal pedig az összeset. A magasabb szintű hajóknak nagyobb a rakterük (például egy kettes szintűvel már kényelmesen lehet szállítani egy 12 fős sereget), és valamivel többet mozoghatnak egy körben. Az *Explore* parancsra a hajó felfedezi a még ismeretlen vizeket (a játék első szakaszában ez azt jelenti, hogy körbehajózza a kontinens partvonalát). Hajókkal meg lehet támadni más hajókat is, de mivel a program számolja ki a tengeri összecsapás eredményét, ennek sajátos módszere miatt ezt inkább nem erőltettem. Roppant szomorú voltam ugyanis, amikor a hős *James Wolfe*-om 16 fős seregét egy négyes szintű fregatton elküldtem a gonosz portugálok megrendszabályozására, és menet közben még bohón megtámadtam egy egyes szintű portugál sloopot – a program meg nagy ügyesen kiszámolta, hogy a sloop elfogta a fregattomat, és én elbuktam a legjobb seregemet vezérestül-hajóstul-mindenestül...

Explorer: Felfedező. A szárazföld bejárására és a földrajzi felfedezésekért járó bonusok megszerzésére használható. Az *Explore* paranccsal a jelenlegi pozíciójának a ismeretlen környékét járja be, de mivel ezt kissé lipót módon teszi, célszerűbb inkább manuálisan irányítani. A földrajzi felfedezések közül három típusért lehet nagyobb bonust bezsebelni: hegycsúcsok, folyók illetve területek elsőnek történő megtalálásért (természetesen nem minden egyes darabért, a játékok elején rögzítve van, hogy hány felfedezhető célpont lesz). A hegycsúcsokat a háromdimenziós megjelenítés segít megtalálni (a hósipka utal a magasabbakra), a folyók kissé bonyolultabbak, mert a program elvárja, hogy bejárjuk a medrének jó részét. Területet nálam mindig csak a konkurrencia fedezett fel. Az ismeretlen (fekete) helyek megismeréséért is jár 1-2 pont, de nagyobb haszon, hogy az ismert helyeken látjuk az ellenséges csapatok mozgását, illetve városok esetén a lélekszám növekedését. A felfedezők nem katonai alakulatok, tehát harcolni nem tudunk velük. A többi játékos nem szokott foglalkozni velük (attól függetlenül katonákkal el lehet csípni őket), viszont a *Hostile* állapotú bennszülött törzsek nem szeretik, ha a falvaik környékén cserkésznek. Ilyenkor az *Avoid* gombbal kerüljük ki őket, és a továbbiakban úgy mozogjunk velük, hogy távolodjanak a falutól – különben a mérges indiánok szépen lemészárolják őket. A bennszülött falu erejére utal egyébként az is, hogy a falutól milyen távolságban jelzi a cserkész, hogy kergetik.

Settler: Telepes. Nagyon lassan mozognak, így célszerű még közelebbre is inkább hajón szállítani őket. Ha megfelelő (sík) talajon állnak, a *Found Colony* gombbal hozhatunk létre új települést. Már volt szó róla, hogy ezt olyan helyen tegyük, ahol minél több szomszédos sík terület van, és azt sem árt figyelembe venni, hogy a város magasabb szintre történő fejlesztésénél körben 1-1 pozícióval növekszik a beépíthető terület.

Katonai alakulatok: A szimpla katonai alakulatokkal is lehet földrajzi felfedezéseket tenni, de mivel egyszerre csak nagyon keveset léphetnek, célszerűbb egy *Leader* alá rendelni őket. A *Leader* infojában megtaláljuk azokat a jellemzőket, amiről fentebb már volt szó (csapatok max/jelenlegi száma, támadás, mozgási bonus, erély, hírnév), az *Units Attached* gombbal megnézhetjük az alárendelt csapatok listáját, a *Detach All* gombbal pedig kivonhatjuk őket a fennhatósága alól. Ha a vezérnek van még fel nem használt tapasztalati pontja (gyártásnál nem osztottuk el mindegyiket, illetve valamilyen összecsapásban újakat szerzett), az *Assign Experience* gomb megnyomása után javíthatjuk tulajdonságait. Ami a vezér kapcsán fontos: ez nem önálló katonai alakulat, mindössze az alárendelt csapatokhoz adja hozzá pozitív tulajdonságait. Gyártása után a gyártó város központja mellett jelenik meg, és ezután a városból elindított (ld. *Colony Contents*) csapatokat rendelhetjük alá, oly módon, hogy mozgási célpontnak a vezért adjuk meg nekik. Ugyanígy lehet egyébként két vezér között alakulatokat is cserélni nyílt terepen. Ha a vezérnek valamelyik városközpontot adjuk meg cél-

	Level 2	Level 3	Level 4
Colony Center:	5M, 20W	100$, 10M, 5G, 40W	250$, 20M, 10G, 80W
Dock/Post:	2M, 5W	5M, 2G, 10W	25$, 10M, 5G, 16W
Farm:	4M, 10W	10M, 4G, 20W	20M, 12G, 32W
Gold Mine:	8M, 20W	20$, 20M, 8G, 40W	100$, 40M, 20G, 64W
Metal Mine:	4M, 10W	10$, 10M, 4G, 20W	50$, 20M, 10G, 32W
Mill:	3M, 7W	10$, 7M, 3G, 15W	50$, 15M, 7G, 25W
Commerce:	7M, 5G, 7W	20$, 15M, 10G, 15W	60$, 25M, 16G, 25W
Fort:	5M, 25W	20$, 15M, 5G, 50W	90$, 30M, 15G, 75W
Housing:	2M, 5W	10$, 5M, 2G, 10W	40$, 10M, 5G, 15W
Tavern:	2M, 5W	10$, 5M, 2G, 10W	40$, 10M, 5G, 15W
Church:	20$, 5M, 12W	50$, 12M, 5G, 25W	100$, 25M, 12G, 40W

War College:

	Épület	Level1	Level2	Level3	Level4
Leader:	Center	100$, 1 Lakó	200$, 1L	350$, 1L	500$, 1L
Infantry:	Fort	5$, 1M, 10L	10$, 2M, 15L	15$, 5M, 1G, 20L	20$, 10M, 2G, 25L
Cavalry:	Fort	10$, 2M, 10L	20$, 5M, 15L	30$, 40M, 2G, 20L	40$, 16M, 5G, 25L
Artillery:	Fort	10$, 5M, 5L	20$, 10M, 10L	30$, 20M, 2G, 15L	40$, 32M, 5G, 20L
Explorer:	Tavern	20$, 1L	50$, 1L	100$, 1L	200$, 1L
Settler:	Housing	50$, 15W, 15C, 150L	100$, 30W, 30C, 300L	150$, 10M, 45W, 45C, 450L	200$, 20M, 60W, 10G, 60C, 600L
Ship:	Dock	50$, 4M, 10W, 80L	100$, 8M, 20W, 120L	150$, 20M, 8G, 50W, 160L	200$, 40M, 20G, 100W, 200L

nak, akkor a vezér beszállásol oda: ő alkalmasint a város védelméhez adja majd a tulajdonságait, az alárendelt katonák pedig feltöltik veszteségüket.

Harc

Csata két módon alakulhat ki: minket támadnak meg, vagy mi támadunk meg egy települést vagy egy sereget. Nézzük először az első variánst. A támadó a játék első részében rendszerint az adófizetés miatt idegeskedő anyaország, vagy egy ellenséges indián törzs rablóbandája lesz, később pedig azoknak a játékosoknak a seregei, akikbe sikeresen belekötöttünk. Az első kettő mindig meglepetésszerűen támad (nem lehet látni a mozgó sereget). A támadás rendszerint kétféle lehet: el akarják foglalni a várost (az anyaország mindig erre tör), illetve csak ki akarják rabolni. A várost védő csapataink három részből tevődnek össze: a városban levő (oda beszállásolt vagy ottani erődökben gyártott) reguláris alakulatokból (fehér számok jelzik az erejüket), a város lakosságából toborzott milíciákból (piros, mindig 2), illetve a barátságos indián törzsek által küldött segédcsapatokból (sárga). Ha a városban van vezérünk, akkor ő fogja irányítani a védelmet (ha több is, akkor mindig a jobbik), ha nincs, akkor egy amatőr, akinek minden jellemzője 0 és csak 3 támadása van egy körben (ezért célszerű a városainkba házmestereket tartani, akiknek jó sok támadásuk vagyon). A csapatokat egy 3x3-as mezőben mozgathatjuk, illetve a tartalékok számára is fenn van tartva egy 1-1 sáv, de onnan nem lehet harcolni. Minden mezőben három pozíció van, amelyekben tüzérségből és lovasságból egy, gyalogságból pedig kettő alakulat tartózkodhat. A tüzérség csak a hátsó sorunkon lehet és ott széltében léphet egyet, vagy hosszanti irányban támadhat egy tetszőleges mezőt; a gyalogság széltében és hosszában is léphet vagy támadhat egyet, de csak szomszédos mezőt; a lovasság a gyalogsághoz hasonlóan mozoghat, viszont kettőt léphet egyszerre, amiből lehet az egyik lépés, a másik pedig támadás. A számok mutatják az egységek létszámát, de ez egyébként a támadásuk erejét is meghatározza. Hatékonyabb a támadás, ha azt több csapat (a villogók fognak támadni) és lehetőleg különböző fegyvernem hajtja végre, különösen akkor, ha az több irányból is történik. (Ennek örömére lehetőleg ne sétáljunk be ilyen katlanokba. A harcban többféle módon lehet győzni: 1. Az ellenfél összes csapatát elpusztítjuk, ez tiszta sor; 2. Elfoglaljuk az ellenfél bázisát (a hátsó sorának közepén levő lobogót), mert ilyenkor mindig az összes csapat futásnak ered; 3. Nem marad ellenséges csapat a 3x3-as mezőben (a tartalék ilyenkor nem számít). A *Retreat* gombbal egyébként bármikor visszavonulhatunk, de ennek csak akkor van értelme, ha mi támadtunk és meg akarjuk őrizni – ha csökkent hírnévvel is – a vezérünket és maradék csapatait. Városnál egy ilyen lépés értelemszerűen a város elvesztését eredményezi (ha a támadás rablás volt, akkor a város megszűnik, egyébként pedig átmegy az ellenfél birtokába). A seregeinkkel ugyanígy támadhatunk mi is városokat, seregeket vagy bennszülött falvakat. Település esetén elegendő bármelyik pozícióját kiválasztani, és megadni, hogy kirabolni (*Raid*) vagy elfoglalni (*Capture*) akarjuk-e. Rablás esetén a bal alsó sarokban egy kis ablak mutatja, hogy a cuccok hány százalékát visszük magunkkal és hány épületet rombolunk le – ha biztos nem tudunk győzni, akkor célszerű a teljes megsemmisülés előtt inkább lelépni a zsákmánnyal. Bennszülött falvakat nem lehet elfoglalni: a kirabláson kívül vagy megsemmisítjük őket, vagy – ha a játékos különleges képessége *Federate* – szövetségessé tehetjük őket. (Azt talán mondani sem kell, hogy ha barátságos vagy semleges törzset támadunk meg, a törzs összes többi falva is ellenségessé válik.) A csatákban természetesen működik a '*sok lúd, disznót győz*'-effektus tehát ha egy célt egyszerre kettő (vagy a következő körben egy másik) sereggel támadunk meg, a második sereg az első veresége után erősen meggyengült ellenféllel találja szemben magát.

A harc befejezése után a vezér tapasztalati pontokat (egyszerre 1-5 között) kap a harc nehézségének függvényében. Már amennyiben életben maradt, mert ha az összes csapatát elvesztette, akkor szépen eltűnik a történelem süllyesztőjében... A tapasztalati pontokat a nyílt terepen a tulajdonságai fejlesztésére használhatjuk, viszont ha beszállásoljuk egy városunkba, akkor a meglévő pontok automatikusan arra fordítódnak, hogy minél több csapata legyen. (Szegény Wellingtonommal órákat bóklásztam, amíg összeszemezgettem annyi tapasztalatot, hogy a támadásait eggyel növeljem.) Ugyancsak fejlődnek azok a csapatok, amelyek nagyobb veszteségeket szenvedtek a csatában: miután egy városban pihentettük őket egy pár kört, eggyel nagyobb szintre töltődnek fel. Az ilyen fejlődésekről egyébként a program minden kör elején tájékoztat bennünket, a sikeres felfedezéseinkkel, a diplomáciai viszony változásaival és az anyaország által kirótt adókkal egyetemben.

Summa summarum:

Nnna, asszem sikeresen kiosztottam azokat a (un)useful tippeket, amelyekkel némi sikerélményekhez juthat bárki a játékban. Nem marad más tehát hátra, mint a benyomásaim összegzése, különösképpen azért, mert azelőtt dugattyú voltam. Ha már a ***Colonization***nel példálóztam az elején, akkor rögtön vissza is térhetünk hozzá: a **COTNW** is pont olyan vontatott játékmenettel rendelkezik, mint a bácsikája. Ezt nemcsak arra értem, hogy marha lassú a fejlődés (különösen a játék első szakaszában néha körökön keresztül nem történik semmi különös), hanem úgy általában a sebességre: mondjuk a Conquistador 70-80. köre tájékán az én szerény kis DX100-asom alkalmasint 4-5 perceket töltött a hat játékos lépéseinek kiszámolgatásával. Jó, mondjuk ez a '*Halál a tüdőre*!'-mozgalom jegyében még rövid távon tűrhető is lenne, ha az ember dohányzik, de az már kicsit cikis, hogy az előre gyártott Solitaire-játékoknak mindig vége szakad, mihelyst az ember annyira megerősödik, hogy végre valami kellemes kicsapongásokat vigyen végbe – ergo csak **Custom Game**-et érdemes játszani vele. A számítógép egyébként elég passzívan játszik az általa irányított játékosokkal, tehát a játék igazán akkor érdekes, ha valamelyik kedves barátunkkal, illetve nedves barátnő(i)nkkel játszadozunk, hisz' velük mindig öröm jól kib***ni (ejtsd: kibaltázni). Szintén elég idegesítő a játékállások körüli, már említett mizéria, továbbá az üzembiztonság a mókás kis kifagyásokkal. A grafika és a zene egyébként egész kellemes, pont megfelel a kívánalmaimnak. Mielőtt még valaki félreértene: a játékok kapcsán gourmand-ként funkcionálok, tehát az értékelésnél inkább a hibákról csevegek, a heveny ömlengést meghagyom másnak. Aki bírta a *Colonization*t, az biztos, hogy ezt is komálni fogja. Ja, és bocs a silány minőségű képekért az első oldalon, ezt is csak az utolsó pillanatban sikerült szereznem.

Lacus, alias CoVboy

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS, VESA-s SVGA kártya

Kiadó: Interplay
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika: □□□□□□□□■■
Hang: □□□□□□□□■■
Design: □□□□□□□□■■
IQ: □□□□□□□□■■



Return Fire™

Ebben a nagymértékű *SIERRA* dömpingben – mely mostanában szinte teljesen elborított – érdekes színfoltot hozott egy másik cég programja. Ezt a játékot a *Silent Software Inc.* készítette. A produceri, kiadói jogokat a *Time Warner Interactive* gyakorolja. Valahonnét az ő nevük is ismerős **(Mintha valamelyik ECOBIT reklámban láttam volna – CoVboy)**. Mintha filmekkel foglalkoztak volna? Ebből tehát leszűrhetjük azt a nyilvánvaló tényt, hogy nagy üzlet a játékprogramok piacra dobása.

I. fejezet

...amelyben meglátjuk a macit. **(Szegény WT-Pooh, mindig rajta köszörülöm a billentyűzetem - remélem nem fog megsértődni, talán mert igen jó barátom... – Mr.X.)**

A maci közepes erősségű, északról melegfront, délről hidegfront éri el hazánkat. Az ország egyes területein ezért heves hóvihar, másutt tikkasztó hőség várható. Ahol egyik sem lesz, ott hangsebesség feletti széllökéseknek örvendezhetünk. E szélfajta igen veszélyes, mivel nem hallani mikor jön, amikor meg hallani, akkor már késő, mert már nincs mibe megkapaszkodni. A maci éppen ezért ki sem jött a barlangjából. Hát ez nem sikerült!

II. fejezet

...amelyben megismerkedhetünk ezzel programmal.

A **Return Fire** első ránézésre az "*üsdvágd, nem apád, robbanj amíg engem látsz*" jellegű játéknak tűnhet. Meg kell nyugtatnom mindenkit, az is! Szerencsére a jobbik fajtából. Windows alatt működik, hosszú file neveket használ, úgyhogy ezek szerint Windows'95 kell neki. Ez is valamiféle divat lehet mostanában...

A Windows szó sejteti a minimum 8 mega ram-ot, és az izmos procit: mondjuk Pentium 90.

A doboz szerint DX4-100-zal is jól elvan. Akit esetleg zavarnak a fenti bűvös szavak, azt megnyugtathatom, több ilyen nem lesz! A program használatához nem árt egy joy, vagy esetleg joypad, abból is mindjárt kettő, hogy tudjunk a haverral játszani. Minden versenyzőnek sok szerencsét kívánok a: "*hogyan installáljunk joypadot Windows'95 alá*" erőpróbához!

Miután mindennel ilyen szépen megvagyunk, és igazából az egészből még egy kukkot sem ért senki, ugorjunk tovább: megnézhetjük a macit (első fejezet), vagy ha érdekel valakit: "*vajon mi sül ki ebből?*" továbbléphet a harmadikra, vagy ha valamilyen érdekes módon még mindig a programra kíváncsi, akkor a negyedikre...

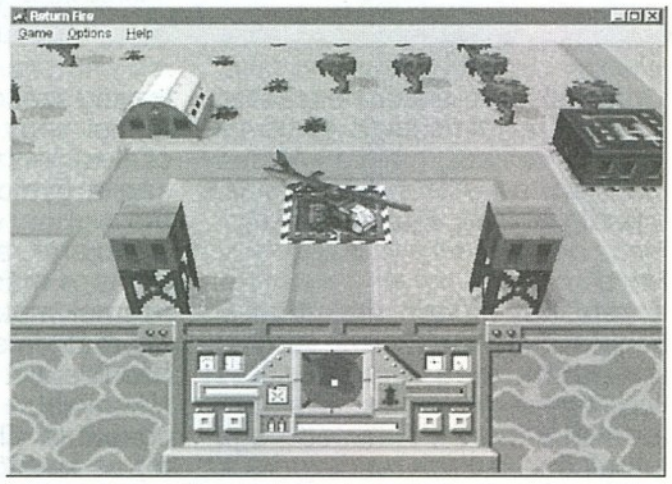
III. Vajon mi sül ki ebből?

Hát... torta az biztos, hogy nem! **(Viszont egy sztori igen, s ha már így megkértetek, írok is egy röpke bevezetőt – CoVboy)**

Hol volt, hol amper, volt egyszer egy szegény hatlöve tű. A tűre csak annyiban ~~háton~~ bocsánat hasonlított, hogy éppen egy Space került elé, mert ugye ha erdő került volna elé, akkor ő lett volna az erdőkerülő. A vadőrnek pedig csak kétcsövűje volt, ergo az egy együttes. Mármint-hogy találat, és akkor nem jár pont. Hatlöve tű barátunk feladata : 65, 83... ja, csak azt láttam, hogy data, mondom ASCII-ben folytatom. Főhősünk a jég országában élt, egészen pontosan a jéghegy csucsán, de nem azon amelyiken a Sebes Kőrös folyik keresztül. Jelszava a következő volt: Ice vagy lövök. Nos, itt kapcsolódunk be a játékba, úgyhogy vissza is adom a szót Mr-X-nek, mert még megszól érte, hogy elveszem a kenyerét!

IV. A program

Az egész arról szól, hogy van négy féle járművünk: jeep, tank, rakétás tank, helikopter. Ezekkel kell az ellenfelet a földbe tiporni, és a zászlóját a dzsippel megszerezni. Játszhatunk a gép ellen:



Itt szállunk be a helikopáter-noszterbe

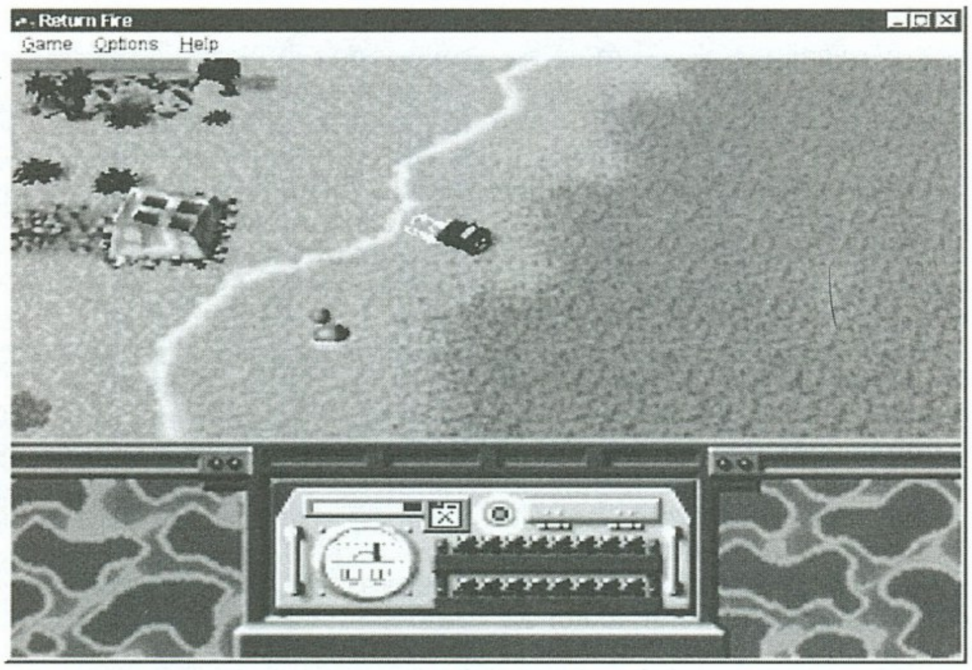
ezt *Training*-nek nevezi, de játszhatunk egymás ellen is, osztott képernyőn: ez a *Tournament*. Mindkét felállás kellemes, jól játszható! Kicsit ***Desert/Jungle Strike*** beütés érződik róla, de azért jópofa. Főleg a dzsip, ahogy összevissza csalinkázik, szinte lehetetlen vezetni. Az irányítás joypad-ért kiált, akinek ez nem sikerült (nincs joypad-ja, vagy nem igazán működik), az kénytelen lesz billentyűzettel beérni. Nem olyan sok gomb, de az ember keze pár óra után egészen belefájdul. (*Lásd táblázat*!)

A kezelés után lássuk bővebben a négy harci járművet, melyekkel ellenfelünket fogjuk a porig alázni!

Helicopter: A megszokott indián kinézetű. 3 áll belőle rendelkezésünkre. Fegyverzete: 100 lövedék – melyek elég gyengék, 50 rakéta – no ez már kellemes: két találat szétvisz egy ágyúállást. A leggyorsabb járművünk, amely mellékesen még szabadon is mozoghat. Azonban viszonylag gyenge páncélzatú, az üzemanyagot

A Bunkerben:	**1. játékos**	**2. játékos**
Jármű kijelölése	W, S, D, A	8, 5, 4, 6
Akt. jármű bevetés	H	-
Térkép	J	+
A csatamezőn:		
Földi célpont tüzelése	H	-
Légi célpont tüzelése	J	+
Akna potyogtatás, tank lövegtornyának kiinduló pozícióba állítása, fegyverzet közötti váltás	K	Enter
Haladás előre	W	8
Tolatás	S	5
Kanyarodás ballra	A	4
Kanyarodás jobbra	D	6
Tank lövegtornyának forgatása, helikopterrel oldalazás	Q, E	7, 9
Önmegsemmisítés	Ctrl+Shift	Ins+Del
Egyéb:		
Új játék:	F2	
Pause:	F3	
Teljes képernyő:	F4	
Újraindítás:	F6	
Kilépés	Esc	

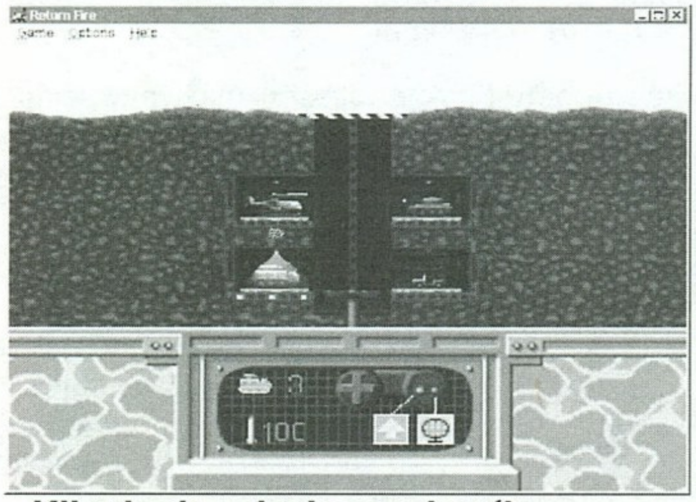
A billentyűzet kiosztása



A Jeep kúthoz megy, AGIP kúthoz megy

zabálja, a terepen nem, csak a bunkerben lehet utántölteni. A víz fölött röpködve előfordulhat, hogy egy tengeralattjáró tűnik fel. Ez nem velünk van, nem lehet rá leszállni, ehelyett inkább elég drasztikusan lövöldöz ránk, úgyhogy húzzunk el a közeléből minél gyorsabban!

ASV (Armoured Support Vehicle) - 3 áll belőle rendelkezésünkre. Fegyverzete: 100 rakéta, ugyanolyan hatásfokkal mint a helikopternél, 30 akna. Az aknák lepakolásánál figyeljünk arra, hogy az aknatelepítés automatikus, ha a aknatelepítő módban nem mozgunk állandóan mi is felrobbanunk. Aknákat csak két-játékos üzemmódban telepíthetünk. Ez a legjobban páncélozott járművünk, a védelmi üteg



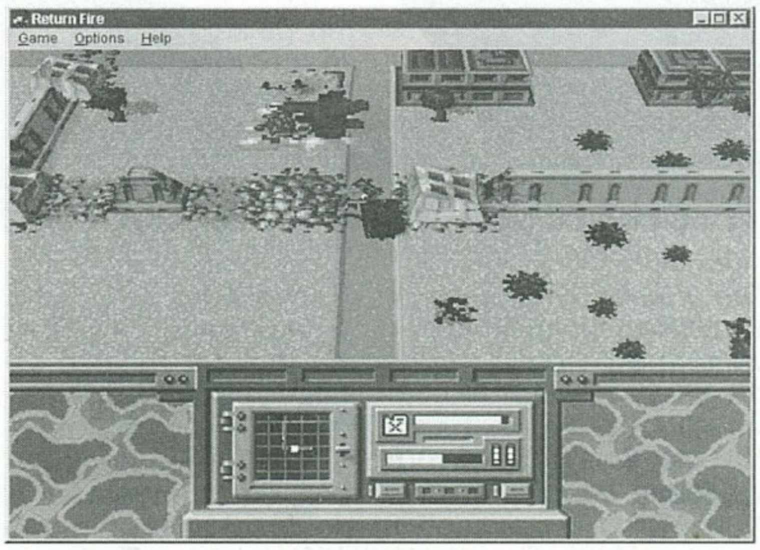
Kilyukadt a dzsipen a kerék, fogadnak minket a bunkerek

26. találatától pukkan csak el, mi bezzeg három lövéssel elintézhetjük a minket támadó védelmi ágyúkat. A páncélzatra nagy szükség van, mivel nagyon lassú, közelre használhatatlan, lőállása nem forgatható. Tankkal szemben közvetlen közelről semmi esélye. Ekkor csak abban bízhatunk, hogy a páncélzat kitart a bunkerig, vagy abban, hogy a kolléga meglátja miben mesterkedünk, és inkább meglépne a retorzió elöl, na ekkor lehet, pár rakétával jól megsorozni. Hasznosak az itt-ott elpotyogtatott aknák is, a figyelmetlen ellenfél, könnyen rámehet, főleg ha a kis szeleburdi, ide-oda száguldozó, kanyargó, dzsippel halad pont arra.

Tank: Ebből is hármat kapunk kezdéskor. Fegyverzete: 150 lövedék. Jóval gyorsabb az ASV-nél, gyorsabban is lő. A lövegtorony forgatható, ez igen kellemessé teszi a használatát mindenféle gyors járművel szemben (helikopter, dzsip). Ugyanakkor, mint gondolható, nem olyan erős a páncélzata (19 ágyútalálat elég), és gyengébb tűzerőt képvisel, egy védelmi állás megsemmisítéséhez 5 találat kell. Mindháromra jellemző, hogy nem csak földi, hanem légi célpontot is tudnak támadni. A játékképernyő alatt lévő konzol mindenről tájékoztat. Az ábrácskák egyértelműen mutatják miből mennyi fogyott el. Ha a gépeink kezdenek ramaty állapotba kerülni, érdemes velük visszavonulni a bunkerba, ahol egy szempillantás alatt újjá varázsolják őket, és már indulhatunk is a bevetés folytatására **(...s végül csak sikerül megágyaznunk – CoVboy)**.

Mondjuk ez a dzsipre nem vonatkozik, mert az már egy találattól el szokott pukkanni, és így már nincs mit megjavítani.

Jeep - 8 darabot kapunk belőle. Fegyverzete: 16 kézigránát, ezt dobálják ki a kocsiból, szép ívelten, aztán puffan ahová puffan. Kiválóan el lehet lenni két dzsippel, egymás ellen dobálva a gránátokat, miközben mindkét kiskocsi eszeveszett iramban száguldozik körbe-karikába, vagy bugyog el a vízben, mindenesetre általában nem oda megy ahova mi szeretnénk. Nagyon vigyázzunk, hogy nehogy eltalálják, mivel nincs páncélzata, egy találattól felrobban. Ezek után ki-



Return Fire, vagyis még a puskánk is fordítva sül el...

csit utópisztikus, de 5 gránáttal fel lehet robbantani a védelmi ágyút - már ha el bírjuk találni, no meg túléljük. Kihangsúlyozandó legfontosabb feladata: egyedül ezzel tudjuk az ellenfél zászlóját elcsenni, és bunkerunkba visszajutva a csatát megnyerni. Végül megemlíteném az épületeket, földi célpontokat:

Bunker: főhadiszállás, innen indulnak járműveink, de mindig csak egy!

Gun turrets: védelmi ágyúállás, amiről már annyit beszéltem.

Flag: zászló, keressük meg, menjünk oda egy dzsippel, aztán pucoljunk, de izibe!

Flag Tower: zászló torony változatban, különbség csak annyi, hogy ezt le kell rombolni.

Fuel and Ammo Depots: nevezzük mondjuk lőszerraktárnak, vagy utánpótlásnak. Innen tudjuk földi egységeinket feltölteni üzemanyaggal, munícióval. Emlékeztetek mindenkit: a helikopter csak a bázison tölthető fel újra, de ott bármennyiszer.

Összefoglalva: A program egész kellemes, jó hangulatú, minden járműnek saját zenéje van, a grafika is elfogadható.

Van azonban egy-két idegesítő apróság ami a játszhatóságot rontja: a földi eszközök hajlamosak mindenféle terepakadályba (falba, fába stb.) elakadni, a dzsip kezelhetetlenségéről már szó volt, helikopterrel elég nehéz a bunkerba leszállni – itt hosszasan kell pozícionálni, mire bezsilipel-hetünk (kivilágosodik a bunker ajtaja).

Mindezért kárpótol minket a játék hangulata, a két játékos üzemmód.

Ajánlom nézze meg mindenki, akinek lehetősége és megfelelően gyors gépe van hozzá.

Mr. X.

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS.

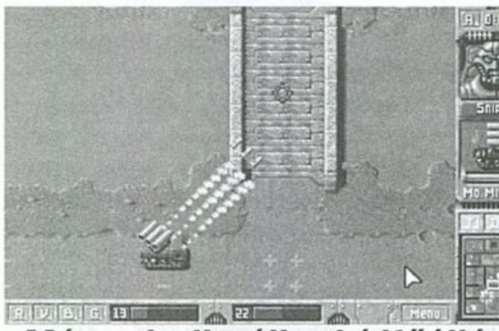
Kiadó: Viacom
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: ■■■■
Hang: ■■
Design: ■
IQ: ■■■





A nevem Zod kapitány. A Cherry Coke kupakokon szereplő betűkből kiraktam az, hogy: RÉPA, s kívántam egy őrültséget. Hogy mi is volt az? Nem más, mint az, hogy Micimackónak öltözve bungee jumpingoljak New York legmagasabb épülete tetejéről. Ez azonban még nem minden, mert az ugrást megelőzően két kilogramm uborkát szerettem volna megenni. No és mi sem természetesebb, mint az, hogy a sikeres megérkezésem után Cindy Crawford fogadjon, s kísérjen hazáig... Csodák-csodája kívánságom, egy apróságot leszámítva majdnem teljesült. Az történt ugyanis, hogy nem New Yorkba, hanem egy óriási kiterjedésű sivatagba kerültem, ahol sajna nem Cindy Crawford, hanem csak két szerencsétlen, balfék robot fogadott. És, hogy ne érezzem igazán jól magam ebben a kietlen világban "szórakoztatásomra" éppen háború dúl.... aahhhhhhhhh!

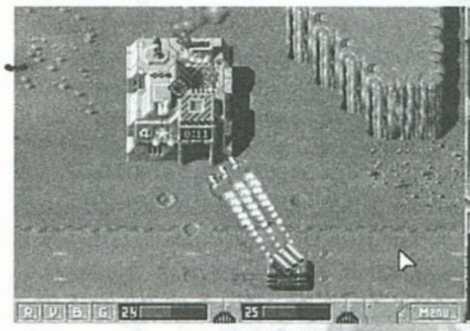


Még mindig áll a hídfőállás?

Igen, itt van, megjött az évek, vagy talán csak hónapok óta várt játék, a **Zed** (valahogy még mindig idegenkedek a **Z** betűtől, mint játéknévtől. Talán a *Bitmap Brothers* következő játéka Y lesz?:) **(Ha Windowsban fejlesztik, akkor biztos — CoVboy)**. Azt vártuk, hogy valami vérbeli, eget rengető, eredeti megoldásokat tartalmazó stratégiai játék lesz a **Zed**, ami messze felülmúlja az összes fajtársát (***Dune 2, Command and C.***, stb.). Az ismert közmondás szerint: tévedni emberi dolog. S mi (a jobbik esetben) emberek vagyunk, ugye?

Eddig már igen sokan csalódtak a játékban, igen sokan pedig éjjel-nappal ezzel a játékkal játszanak. Hogy miért? Mert elődjeihez képest újat tudott mutatni. S ehhez még az is társult, hogy a *Bitmap Brothers* nem nyúzta meg azt a bizonyos rókát. Mindezek után itt az ideje, hogy ne játsszak tovább az idegekkel, s mondjam meg végre, hogy az ABC utolsó betűjén kívül (no nem a ZS-re gondoltam) mi is ez a **Z**-ként emlegetett valami. A **Z**-ről röviden csak azt tudom mondani, hogy egy jó kis shot'em up, aminek jelentős része stratégián alapszik. Nemcsak egyszerűen Schwarczi beütéssel (kiütéssel:) kell menni, azt' lőni, hanem még egy rövid időre sem lehet megszakítani a játékot, mint mondjuk a **C. and C.**-t (arra igen jellemző volt a következő: benyomtam, hogy gyártson ezt meg azt, kivittem a kutyát, félóra múlva visszatérve már készen volt egy hadsereg, s néhány click, és már vége is volt a mission-nek...), mert ha megtesszük, akkor már csak az elkeserítő vesztés fogad.

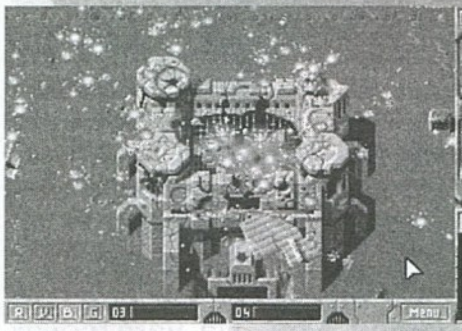
A játék grafikája is megér egy misét, mert:
1) Ez az első olyan stílusú (felülnézetes, majdnem stratégia) játék, ami már 640*480* 256-os módban is megy, s a sebességre sem lehet panasz. Igaz, ilyenkor néha már nehéz azokat a robotokat észrevenni, amelyek legalább vagy tizenöt képkockából állnak, de azért nem zavaró.
2) Az eddigi játékokban, ha lelőttünk egy ellenfelet, akkor az egyszerűen szétrobbant. Most a **Z**-ben ugyancsak felrobban, azonban darabjai — "igazi" térbeli hatást okozva — messzire szállnak. "Repülésük" közben pedig még közelednek is hozzánk, mintha pályájuk felfele ívelne.
3) A fentieken kívül még igen sok apró trükk van, ami szintén élvezetessé teszi a játékot, pl.: "szabadon" hagyott egységeink lövik az élővilágot, vagy pedig ha kiadunk egy útvonalat, és valami robotjaink útját állja, akkor segítőtársuk egészen emberi módon vakarni kezdi a fejét stb.



Romeltakartás következik

A játék egészéből az tűnik ki, hogy a készítők inkább poénkodásra próbálták fektetni a hangsúlyt, mintsem a brutalitásra.

Ezt nagyon helyesen tették, hiszen elég már abból a sok véráztatta brutalitásból, ennek ellenére ehhez a programhoz talán jobban illenének a heavy metalra "repkedő" robotok (a játékban a talpukat feldobó robotok ugyanis úgy néznek ki, mintha csupán jókedvükben szaltóznának egyet).



Ezúttal nem a poént lőtték le

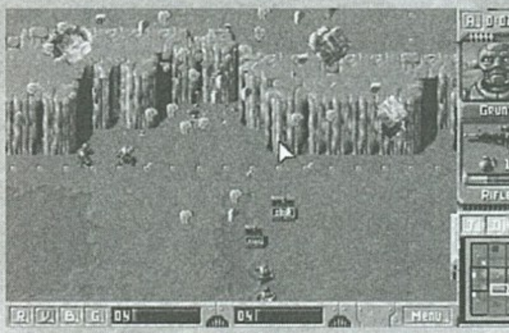
A játék alaptörténete — a számítógépes játékok többségével megegyezően — nem igazán fergeteges, sőt valójában nincs is. Mi két kis piros robotot játszunk, akiknek egy borzalmas főnökük van, aki nem más, mint a bevezető sorokban említett **Zod** kapitány. E jeles személy igen "furfangos" módon azt eszelte ki, hogy el kell foglalnunk öt bolygót **(Az egyik a hollandi — CoVboy)**, amit a kék robotok is meg akarnak kaparintani. Tehát a játék alatt végig harcolnunk kell a kékek ellen. Ennyi, s ezzel vége is a játék story-jának. A egyes missziók között átvezető animációk vannak, amelyeket igen igényesen, és szépen készítettek el. Az azonban már egy kicsit idegesítő, hogy állandóan ugyanaz a négy vagy öt ismétlődik. Mondanom sem kell, hogy ha a gép ellen vagyunk, akkor kizárólag csak két csapat van: a piros robotok (ezek vagyunk mi, azaz: RULEZ), és a kék robotok (yikkeeesss).

A játék nehézségére senkinek sem lehet panasza, fokozatosan nehezedik. Az utolsó nyolc küldetésben azonban a nehézséggel kapcsolatban: nem a gép stratégiája volt a jobb, hanem egyszerűen csak több egységgel kezdett. Éppen ezért az utolsó néhány pályán már csak az motiválta játékkedvemet, hogy: "*elkezdtem, megcsinálom és befejezem, amit akartam*" (a'la **Minetrap**). Ne feledjük: amennyiben több egységünk van, mint az ellenfélnek (nem úgy, hogy nekünk van 10 grunt-unk, neki pedig 5 heavy tank-ja...), akkor már nincs mitől félni. Ezzel a módszerrel garantálni tudjuk a győzelmet!

A **Z** teljesen más, mint elődjei. Itt egy hangyányi területet sem kell beépíteni (sem Kőműves Kelemennét...:). A térkép zónákra van osztva, s minden zónában egy zászló található. Amennyiben ezt akármilyen mozgásra képes egységgel megérintjük, akkor máris az egész területet elfoglalhatjuk. Természetesen az elfoglalt területet meg is kell védeni, mert bármikor jöhet a "szomszéd", mivel a "szomszéd zászlója mindig zöldebb", azaz pirosabb inkább, mint kékebb (legalábbis a jobb játékosoknál). **(Ez olyan, mint a kékszilva, ami azért volt sárga, mert még zöld volt — CoVboy)**

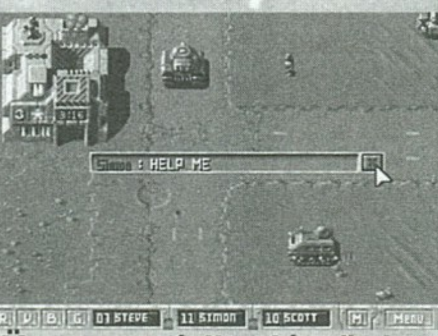
Egy ilyen területen belül sok minden lehet: mindenekelőtt biztos van rajta egy zászló (ha nincs, akkor azt hiszem, valami baj van...). Ezen

kívül lehet rajta: robot, jármű, védekező fegyver, robot gyár, jármű gyár, szerviz, radarállomás és persze a WHQ, azaz erőd (ezekről a későbbiekben még részletesebben szólok).



Jó aknamunkát végeztünk

A játékban húsz, fokozatosan nehezedő pálya van, s négy pályánként új bolygóra jutunk, így a környezet is megváltozik. Az első pálya a sivatag. Ez elég könnyű, hiszen a természetből semmi veszély nem leselkedik ránk. Folyók szabdalják részekre a területet, azokon azonban könnyen át tudunk gázolni robotjainkkal. Ugyanezt a második pályán, a vulkánon már nem igazán játszhatjuk el, mivel köztudott, hogy a robotok — főleg lávában — igen-igen utálnak fürödni. A harmadik bolygón már semmi nem ad nekünk okot, arra hogy melegünk legyen (amennyiben pedig melegünk lesz, akkor már nem igazán leszünk hosszú életűek), mivel az egész golyót jégburok veszi körül. A negyedik pálya, a dzsungel már nem annyira barátságos, mint amilyen az előző három volt, mivel a vízben félelmetes aligátorok bújnak meg, amelyek valami különös oknál fogva imádják robotjaink (meg szerencsére az ellenség robotjainak is) páncélzatát. Az utolsó pályát igen jól eltalálták, mivel egy totálkáros, lerobbant, kihalt város lesz a csata színhelye, s az egyetlen kedves "bennszülött" faj a csatornákban megbúvó szörnyetegek, akiknek az ízlése igen hasonló a dzsungeli krokodilokéhoz.



Üzenet módba léptünk

Meg kell említenem, hogy a járművekből ki lehet lőni a sofőrt, s ha mi beleülünk ezekbe a mozgó nyavalyákba, akkor máris a mi tulajdonunkat képezik.

Most pedig röviden következzenek az egységek, az épületek, meg minden más:

Mindkét fajta (jármű és robot) gyárat csillagokkal ruházta fel a *Bitmap Brothers*, azonban ez nem azt jelenti, hogy a hely harmadosztályú, vagy azt, hogy ott született a Csillagszemű Juhász. Hanem pontosan azt jelenti, hogy milyen típusú egységet tudunk az adott helyen felépíteni. Anyag, pénz, spice, stuff, money stb. nem kell egy egységhez sem, egyedül az idő az, ami itt szerepet játszik az építkezésben. Úgy tudjuk gyorsítani a termelést, ha egyre több zónát foglalunk el, mivel mindegyik körülbelül vagy tizenöt másodpercet, sőt kétszeresét, háromszorosát is jelenthet.

Mindkét fajta gyár a következőféle ágyúkat tudja elkészíteni (lehetséges, hogy ezek nem szerepelnek rögtön az első pályán. A rakétakilövő például csak az utolsókon):

Gatling — Egyszerű ra-ta-ta (persze ez nem a '20-as évekbeli szovjet géppuska neve: ra-tata), bung, bang, krathomb, áhhh... robotoktól, maximum jeepektől véd meg, másra ne is számítsunk.

Gun — Ez már egy fokkal kellemesebb, mivel olyan nagyságú rakétákat lő ki, mint egy közepes tank (id: később), de vigyázni kell, mert a gun-t irányító emberünket könnyen kilövik a "nyeregből". Ha sok gun-t (három-négy darabot) teszünk egy zászló köré, akkor az az első tizenhárom-tizennégy szinten mindentől megóvja területünket. Ennek ellenére azért ajánlott egy tankot is melléjük állítani, mivel vannak olyan szemtelen robotok (a Sniperek), akik távolabb lőnek, mint ezek a gunok, úgyhogy még fel sem eszméltél, hogy mi is van valójában, amikor már meg is semmisítettek.

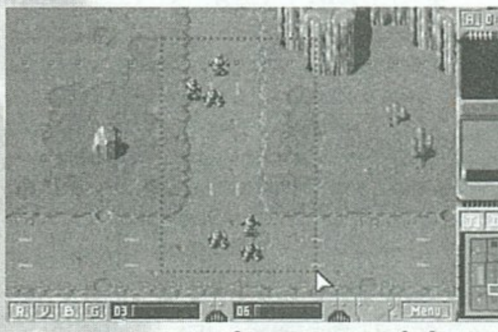
Howitzer — Igen rulez cucc, olyan erős a lövedéke, mint a heavy tanknak, és az összes fegyver közül ennek a legnagyobb a hatósugara (viszonyításképpen: kétszer akkora, mint a médium tanknak!). Kellemes, csak lassan lő, és már egy ágyúgolyótól is felrobban.

Missile — Gondolom egyértelmű **(Hát persze, Ile ország szépe — CoVboy)**, hogy ez a legjobb az összes közül, mivel két jó rakétát lő ki, s aki alá kerül, az valószínűleg már nem fogja másnak elmondani, hogy milyen érzés is volt...

Mindezek után röviden a járművekről. Nem igazán bő a választék, talán az "Y"-ban csakcsak több lesz.:)

Jeep — Igen nagy előnye, hogy ez a leggyorsabb egység, azonban csak egy gyenge géppisztoly lett rászerelve, s így legfeljebb az első szinteken nyújthat segítséget a harcban. Igen nagy hátránya, hogy nyitott, s egy jól irányzott lövéssel robotunk könnyen eltávolítható a vezetői posztról, s máris aki kapja, marja **(vagy talán tarja, esetleg orja — CoVboy)** (vagyis inkább beleül).

A következő típusú jármű a **tank**, melyből többfélével **(Két félév az már egy egész év — CoVboy)** fogsz találkozni. Mindenekelőtt a light-tal, melynek a neve is mutatja, ez a leggyengébb páncélzatú a járgány, és emellett golyója is a legkisebb hatású. Azonban ez olyan, mint a Piranha — csapatban igen ütőképes, mivel az összes tank közül ez közlekedik a leggyorsabban. Mellesleg hat-hét robbanást amúgy sem él túl semmi. A csapatban járkálásnak



Csoportos életbiztosítás

pedig van egy nagy hátránya: ha belőnek a csapat közepébe, akkor rengeteg egység kap a kásásból, s így sokkal többet veszítettünk. A medium típusú tank a Barba papa, ha a Light a Barba baba. Gyorsasága még épp, hogy megfelelő, páncélzata és a lövésének az ereje azonban már össze sem mérhető a light-tal. A harmadik tank típus a **heavy**. Ez bizony már nagyságrendekkel jobb, mint az előző két társa. Hatótávolsága is megnőtt elődjeihez képest, így sokszor nem is kell a célpont közelébe menni, hogy megmutassuk, mit is tud a magyar...

A tankok típusai után folytassuk a többi járművel.

APC -t — Mivel a **Z** elődjeiben már szerepelt, igaz csak mint helyváltoztató eszköz — gondolom nem igazán kell bemutatnom. Most harcra is képes a kis masina, mivel mindig olyan lövedék (és persze annyi lövedék) jön ki belőle, amilyen és amennyi robot éppen benne tartózkodik. Mondanom sem kell, hogy egyszerre csak egy szakasz lehet benne. Igen kellemes, amikor beleültetünk két *Tough*-ot, s így minden lövésnél két rakéta repül, s senki nem tudja, hogy hol áll meg.

Mo. Missile — Amennyiben egy csoportban három ilyen járművünk van, akkor azt is rá lehet fogni a társaságra, hogy eléggé ütőképes, s nem egy kő csapat. Ez a járgány ugyanis három rakétát lő ki egyszerre, s akit az eltalál, annak igazán nem lennék a helyében. Negatívuma, hogy még a teknősbéka is leköröz, mivel ez a leglassabb az összes járgány közül (a Jeepnél tízszer lassabb).

Crane — Az utolsó két bolygón igen gyakoriak a leomlott hidak. Ezek egyrészt jók, ha mondjuk el akarjuk kerülni az ellenséges, nagy erejű (járművekkel felszerelt) támadást. Mondjuk igen idegesítő, ha minimális már az ellenfél ellenállása, de azért robotokkal nem tudjuk bevenni. Ekkor segít a **Crane** nevű járgány, mivel ez gyorsan, s cseppmentesen "ragasztja" össze a hidat, amit végszükség esetén le is lehet rombolni...

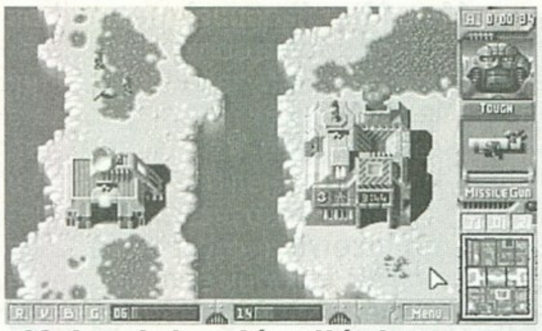
A brutalitás helyett a pusztítani szó fejezi ki talán a legtökéletesebben ennek a játéknak a lényegét (lám-lám a gyökerek valahol mégis azonosak a többiekével). Azonban, hogy a pusztítás még hatékonyabb legyen különféle robotokat is kitalálták. Vegyük ezeket is sorba:

Grunt -Hogy *Duke Nukem* szavajárásával éljek: *piece of cake*. Szinte semmire sem jó, csak legfeljebb arra, hogy beültessük egy tankba. Egyébként minden roboton kívüli egység egy **Grunt** robotvezetővel készül el a gyárban.

Psychos — Ez már valamennyivel jobb, mint elődje, mivel sokkal gyorsabban tüzel, páncélja kétszer olyan jó, azonban csak fele akkorát sebez egy lövésével. Ideális beúsztatni egy krokodiloktól hemzsegő tóba, ha mondjuk egy zászló éppenséggel a pocsolya közepén van (ez a megoldás igen kedvelt húzása a játék készítőinek).

Tough — Ez igen! Szép kis rakétákat ereget az ellenfél fele, aki csak a fejét tudja jobbra, vagy balra kapkodni. Azonban nem érdemes csapatostul küldözgetni őket, mivel egy szakaszban csak két ember van, és elég lassú a lövésidejük. Persze az elkészítésük sem pillanatok alatt játszódik le. Ha robotokkal akarunk támadni, akkor tegyük azt inkább **Pyros**-okkal, **Sniper**-ekkel vagy **Laser**-ekkel. Természetesen a legjobb, ha **Mo. Missle**-lal próbálkozunk...

Sniper — Igen fontos tudni, hogy ennek a robotnak a legmagasabb az IQ-ja, s ez a járművek vezetésénél játszik

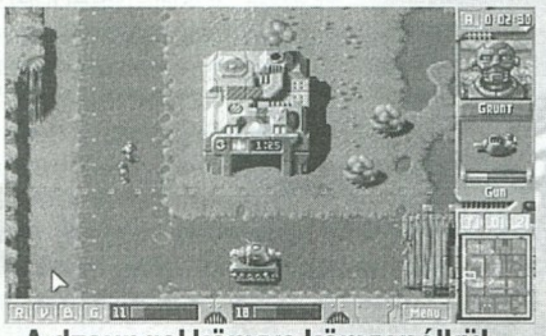


Kalandok a jégvilágban

szerepet. Szintén fontos, hogy ez lő a robotok közül a legtávolabb (a **Gun**-nál is távolabbra), és így igen kellemesen lehet vele a játék lényegét megvalósítani: sikerre vinni.

Pyros — Ezeket lángszóróval szerelték fel, veszélyes kis alakok. (Piromániásoknak nem igen kell a figyelmükbe ajánlani, hiszen az égő kék figurákra könnyen rá fognak találni). APC-be is érdemes őket bepakolni, mivel a csapatban négyen vannak, így négyszer akkora az ütőerejük.

Laser — Igen, ezek a legfejlettebb robotok. Kétség nem fér hozzá, hogy tényleg jók, mivel pontosan céloznak, és majdnem akkora sérülést okoznak, mint a rakéták, és ezek is négyen vannak.



A dzsungel könyve könyv nélkül

Az eddigiekben ismertetett fegyvereken kívül még néhol gránátot lehet találni a pályán, melyeket a **Tough**-on kívül minden egység fel tud venni, és támadáskor nyilvánvalóan ezeket használni is tudják. Csak vigyázzunk, mert ha már van az aktuális egységnél egy pakk gránát, akkor ne adjunk a kezükbe egy újat, mert ekkor úgy értelmezik, hogy lőjék szét, és ez az egészségükre nézve nem mindig (sőt, soha sem) jó.

A játékot háromféleképpen lehet megnyerni:

- Elpusztítunk minden ellenséges egységet. Ezt az első néhány szinten eljátszhatjuk, azonban későbbieken ajánlatosabb a másik két módszer egyikét választani.
- Az ellenséges erődöt szétlőjük. Ez olyan esetben jó, ha mondjuk az erőd első részére fel van erősítve **(Az erőm első részét sem sikerült megtalálnom — CoVboy)** két missile ebédlővel (launcherel:) és mi odasettenkedünk egy heavy tankkal az erőd hátuljához, és onnan nyugodtan lerombolhatjuk az épületet.
- Egy egységgel besétálunk az ellenséges erőd kapuján. Ezt általában csak úgy tudjuk megvalósítani, ha az ellenséges erőd összes bástyájáról lelőjük a védekező tüzérséget, mivel nem kellemes egy kis missile zápor. Talán még a **Crane**-nel lehet próbálkozni, mivel az olyan gyors, mint az APC, és olyan erős a páncélzata, mint a **Heavy** tank-é.

Ha egy szinten túljutottunk, akkor egy kis elemzést kapunk, hogy milyenek is voltunk a játékban, és egy tíz fokozatú skálán rangsorolnak, hogy mennyire voltunk jók **(Nem csak téged rangsorolnak, hanem az összes szerzőt — CoVboy)**. Ha jól érzékeltem ez csak a játékos tájékoztatását szolgálja, mert próbaként teljesítettem egy szintet **Private**-ként (a leggyengébb) és **General**-ként (harmadik legjobb) is, és nem tapasztaltam semmi különbséget. Feltételeztem ugyanis hogy ha jobbak voltunk az előző szinten, akkor a következőn több egységgel kezdhetünk.



Végezetül néhány tippet szeretnék adni a játékhoz. Ezekre idővel mindenki rájön, de hogy már a kezdetben is legyenek sikerek, íme itt van néhány:

- Mindig figyeljünk! Egy percre se tévesszük szem elől egyetlen épületünket és egyetlen egységünket sem. Ebben segítséget nyújtanak a képernyő bal-alsó sarkában elhelyezkedő betűk: "**R**" — Robotok, "**V**" — járművek, "**G**" — fegyverek, "**B**" — épületek.
- Itt is lehet egyszerre több egységet irányítani, és ezeket a megszokott módon lehet kijelölni. Azonban újításként (és eléggé jóként) azt is megoldották, hogy ha egyszer kijelöltünk egy sereget, akkor azt ne kelljen még egyszer kijelölni (ez sokszor nehéz is lenne, ha egy-egy **Heavy tank** lemarad a **Jeep**-ekhez képest), hanem akármelyik tagjára ráclickelve az egészet irányításunk alá vehetjük. Ha már nem akarjuk csapatban tartani őket, egyszerűen nyomjunk meg a "**del**"-t **(És ehhez mit fog szólni a GURU? — CoVboy)**.
- Ha már nyilvánvalóvá vált, hogy elveszítünk egy területet, akkor a rajta lévő gyárban gyorsan kezdjünk el egy új (lehetőleg gyenge, pl.: **Jeep, Gatling, Grunt**) egységet építeni, mivel ha az ellenség elfoglalja a területet az egység gyártása folytatódik. Azaz, ha mi kezdünk el egy új egységet építeni, akkor az ellenfél csak annak a gyártását tudja folytatni. És hogy miért is válasszunk gyengébb egységet?

Mert annak a kitermelése kevesebb ideig tart, és a program (véleményem szerint) úgy gondolkozik, hogy megnézi, hogy hány százaléka van kész az adott egységnek, és ha már kb. 20-30 százaléknál tart, akkor nem fogja azt abbahagyni. És mit árthat mondjuk egy **Heavy** tanknak (amit ugye már a terület visszafoglalására elküldtünk) egy készülő **Jeep**.

- Az APC-be hasznos **Sniper**eket ültetni, ha azt robotok vagy **Light**, esetleg **Medium** tank ellen akarjuk küldeni, mivel a **Sniper**ek messzebbre lőnek, mint az említett egységek. És hogy ez miért jó? Mert úgy kell mennünk, hogy sose essünk bele az ellenfél hatótávolságába **(...mert ha beleesünk végül el is vesz feleségül — CoVboy)**, és így előle menekülve (vagy esetleg őt kergetve) a **Sniper**ek folyamatosan lövik az ellenfél járgányait vagy robotjait, de azok minket nem tudnak eltalálni, mivel túl messze vagyunk tőlük.



Kitört a láva lába (vulkán népdal)

Fontosnak tartom még, hogy a játékot hálózatban is lehet játszani. Ki is próbáltam és csalódnom kellett. Egyáltalán nem lehet így annyira élvezni a játékot, mint mondjuk a ***C. and C.***-t, vagy a ***Warcraft 1, 2***-t, természetesen a ***Quake***-et ne is említsük.

Nos, ez lenne a **Z**, amely stílusát tekintve kicsit meglepett, de azért nem bántam, hogy ilyenre sikeredett. Mindenkinek ajánlom, még akkor is, ha van néhány negatívuma, mert ez egy olyan játék, melynek segítségével ki lehet kapcsolódni, és nem kell görcsösen ülni a széken, hogy *"jaj, hol a francba van az a fáklya"*, mint ugye az igen ismerős egy-két kalandjátéknál.

...Zud vagyok, Zod kapitány egyik piros robotja. Az az őrült kapitány kupakokkal kezdett el játszani, azonban nem realizálta, hogy annak a játéknak már rég vége.

Kívánságával (és a mi reményeinkkel is) ellentétben ő lett a hadvezér, és amikor felvette magát videóra, ahogy "elsírja" nem bungee-jumpingol-hatott, és hogy New York helyett hová is keveredett, elkezd ordítani... hát nem leöntötte magát az az idióta kávéval?

Hacker

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS, 20MB HDD

Kiadó: Bitmap Brothers
Tesztpéldány: ECOBIT Kft.

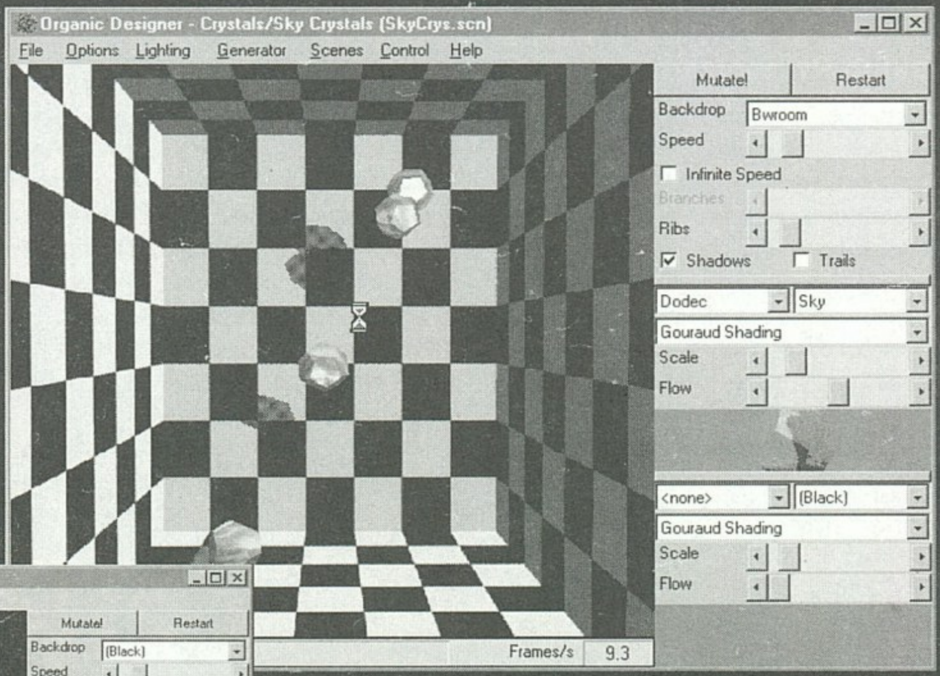
Grafika:	□□□□□□□■■■
Hang:	□□□□□□□□■■
Design:	□□□□□■■■■■
IQ:	□□□□□□■■■■

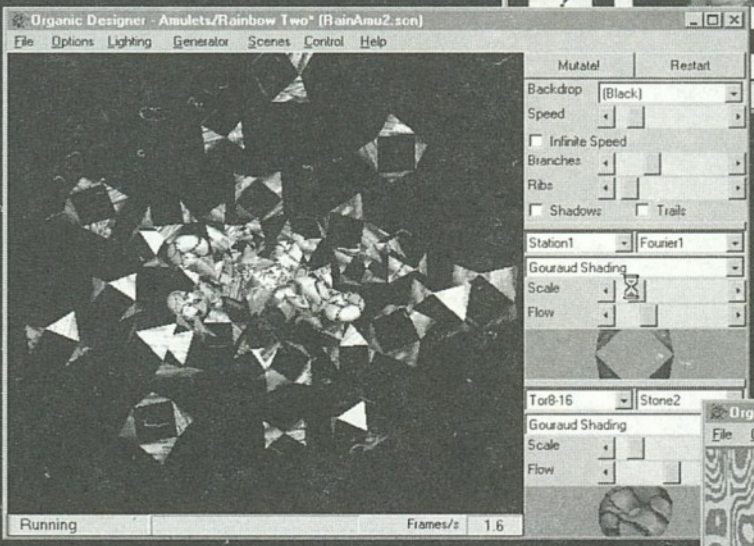


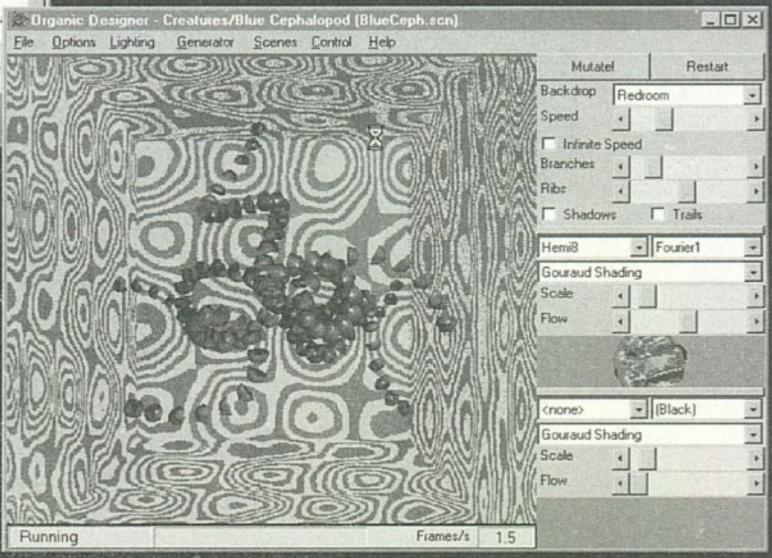
organic art

Ezt a programot a ***Computer Artworks & Warner Interactive*** készítette és adta ki. Nos aki fantasztikus színeket, és izgő-mozgó ötletesebbnél ötletesebb képernyővédőket akar magának a gépére, annak itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy barátait az első tétlen gép előtt töltött perc után rémült csodálkozásba ejtse ami átcsap a döbbenetbe. No, ne legyen nagy a felbuzdulás így kapásból, mert nem semmi a program gépigénye. Nem tehettem mást, minthogy egy Dx2 66-on teszteltem a programot, mivel a *Buddha + Nightblade* lak csak egy ilyen masinával van felszerelve (Nem sokáig). Ki lehet találni, hogy a szép Screen Saver-ekért meg kell szenvedni mind nekünk, mind a masinánknak, ez okból nem árt egy Dx4 100-as, de át lehet tenni az installálásnál pentium módba amihez egy Pentium 100-as már ideális. Természetesen az egész program Windows alá készült, e miatt lehet, hogy sokaknál borzolódnak meg az idegsejtek, de mindenkit megnyugtathatok, hogy intelligensen használja az ablakocskákat. A gépigényt viszont tessék komolyan venni mert az én masinámon már az installálásnál lefagyott egyszer a program. Volt olyan is, hogy amikor épp megcsodáltam egy ilyen képernyővédőt puff neki és reset. De semmi gond, nem adtam fel. Ennek bizonyítéka ez az ismertető is. Feltehető a kérdés, hogy egy ilyen lökött, akinek ilyen kis teljesítményű a gépe, miért tesztel ilyen nagy teljesítményű progikat!!?? Nos a válasz nagyon egyszerű: ha van esély arra, hogy elindul a gépen, és nem töltöget fél óráig, akkor érdemes vele foglalkozni. Tehát az **Organic Art** abban különbözik az összes többi képernyővédőtől, hogy itt mi generálhatjuk ezeket a saver-eket. Az összes alakzat 3d-ben forog, rengeteg színben játszik, és mindez mesterien kivitelezett hátterekkel toldották meg. Szó ami szó, az ember nem szívesen adna ki pénzt ilyesmire, de ez esetben talán kivételt tehetünk. Az ehhez hasonló kiadványok között magasan ez az első, és mind minőségben, mind mennyiségben nem okozhat csalódást. Mint neve is mutatja, és ahogy leírtam, nem egyszerűen abból áll tevékenységünk, hogy ülünk mint a Józsi bácsi a sörrel a meccsen, hanem mi is megtervezhetjük álmaink képernyővédőjét, és a kivitelezés tényleg művészi. De inkább menjünk szép sorjában. A program installációja elég értelmes, sok nyelv közül választhatunk, és mint ahogy említettem a 486 avagy a pentium között. Hét ikon fog megjelenni ezek után Organic fejlécünk alatt.

A **Configure Organic Art** tulajdonképpen a program setup-ja. Több nem is kell róla. Az **Organic Designer** a program tervezőrésze, ezt később bővebben kifejtem. **Organic Graphics Help** mindenben segítségünkre van, amit tudni akarunk a grafikai alakzatokról, a forgatásokról, hátterekről, egyszóval mindenről ami grafika ebben a programban színes bemutatóképekkel. Az **Organic Help** már a kezelésre ad kimerítő segítséget. Mindezt megtalálhatjuk a 157 oldalas kis zsebfüzetben is amit gépkönyvnek kiáltottak ki. A Reles Notes nevezetű ikont nem kell magyarázni, regisztrálhatjuk magunkat Warneréknél. A **Test Organic Art** egy igen furmányos menüpont aminek segítségével lejátszhatjuk a magunk, vagy más által készített képernyővédőket, amihez a program e része rengeteg beállítást kínál fel. Mivel intelligens a program, ezért lehetőségünk van az **Uninstaller** ikonnal letörölni az egészet. Bemelegítésnek ennyit ezek a fő ikonok. A képernyővédők beindításához általában a cd-re lesz szükségünk. Persze menthetünk winchesterre is, a lényeg, hogy gépünk kibírja. Ha már ezeken a problémákon sikeresen túl vagyunk, akkor uccu neki és csináljunk saját képernyővédőt. Véleményem szerint ez a legérdekesebb része a programnak. Egy sima generátor ahol mi választunk meg minden egyes alakzatot, hátteret, mozgásformát, megvilágítást, és tengely körüli forgatást. Ahogy belépünk az **Organic Designer**-be a fejlécen máris érdekességekre bukkanhatunk. Ezt a kijelentést persze nem a **File** címszóra értem, ugyanis ez az első. Itt menthetünk image-eket, tapétákat a Windows-hoz, scene-eket, ezeket mind mi csinálhatjuk. A második szintén kevésbé érdekes menüpont az **Options**. Gondolom senkinek nem kell magyaráznom mit jelent az opció, ki-ki azt ment olyan formában ahogy akarja. A Lighting már elég szemléletességet nyújt. Ebben az opcióban a középen forgó alakzat árnyékvetését állíthatjuk be kedvünk szerint. A **Generator** az egyik legérdekesebb lehetőség mind közül, ugyanis itt alakzatokat és forgatásokat vehetünk szemügyre. Mindkét lehetőség nevekkel ellátott, ezzel is megkönnyítve dolgunkat. A **Scenes** opció teljesen kész screen saver-eket tár szemünk elé, amin kedvünk szerint változtathatunk. Alakzatok háttérrel és mozgással amit persze mi is nyugodtan befolyásolhatunk. Remélem érdekes eddig, de még hátra van egy s más. A **Control** menüpont minden ember előtt ismert, az irányítást állíthatjuk be a programnak. A fejléc utolsó opciója a Help ami mindenben készségesen segít, ami esetleg még nem lenne világos az **Organic Designer**rel kapcsolatban. A képernyőn jobb kézre az éppen aktuális alakzat mellett találhatjuk az objektumokkal és a hátterekkel kapcsolatos állítási lehetőségeket. A **Mutate** egy új, már kész képernyővédőt mutat be nekünk. Ezzel a gombbal válthatunk közöttük. A **Restart**-al a képernyővédő megkezdett mozgási fázisát állíthatjuk vissza a kezdő pozícióba **(Vagy fagyaszthatjuk le a Windowst, aztán jöhet a Restart - CoVboy)**. Egy nagyon nehéz menüpont: a **Speed**. Ez az alakzat mozgásának a gyorsasága, így lehetőségünk van a csiga-biga akciótól kezdve a kapkodó, pogózó idegbetegig bármit állítani. Az **Infinite speed** egy elég kellemes gyorsítást kínál fel amit állandósítva állíthatunk be. A **Ribs** az adott forma sűrűségét **(Na látszik, hogy ezt a cikket is fizikaórán írtad - CoVboy)** hivatott megválasztani. A **Shadows** már ismerős ez az újabb árnyékbeállítás.







Ezek alatt két ikon található egymás mellett. Az alakzatok között enged választani a program és többféle forma kínálja magát. A mellette található ikon az objektum színét változtatja meg kattintgatásainkra. A **Scale** a méret megváltoztatásának a lehetőségét kínálja fel. Végül a **Flow** az objektum 3d-s forgatását teszi lehetővé. Akkor jöjjön az összegzés. Van aki a cikk olvasása közben kapta meg idegbaját, de szerintem sikerült azért egy kis érdeklődést felkeltenem. Mindenképp a jövő screen savere ez a program. Ajánlatos a megszerzése minden kreatív agynak. A viszont olvasásra! Ennyi voltam erre a számra de leszek a következőre is - remélem - és azt is, hogy ezzel a kis szöveggel sikerült bepattannom a PC Ultra hasábjaira.

BUDDHA

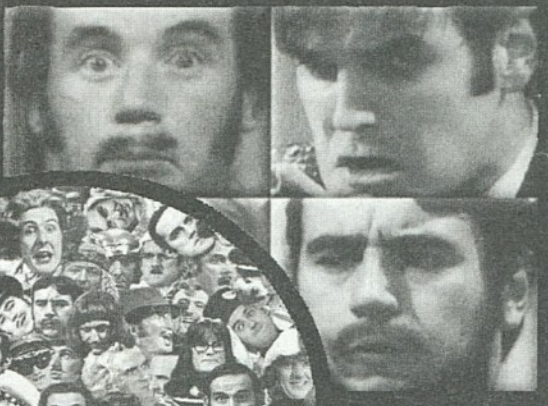
Monty Python's Flying Circus

A **7th Level** több mint egy éve dobta piacra a **Monty Python's Desktop Pythonizer**t. Várakozásunkkal ellentétben egy rendkívül igényes munkát kaptunk kézhez. Az egész desktop tükrözi *Monty Python* szellemiségét; már az installálás után megjelenő ikonok is mosolygásra késztethetik a *Python*-szimpatizánsokat. Magát a *Pythonizert* egy 16 tonnás súly jelöli (aki esetleg nem ismerné a sorozatot: a 45 rész alatt előszeretettel dobáltak ilyesféle ajándékokat az egyes szereplőkre, különösen, ha azok éppen kezdték jól érezni magukat), a *read me*-t pedig egy jól ismert *Terry Gilliam*-féle birka vigyázza.

A **Pythonizer**t elindítva egy rendhagyó fômenübe kerülünk, ahol a következő lehetőségek közül választhatunk:

- **Noisy Bits**: Itt különféle eseményekhez rendelhetünk hozzá szinte végeláthatatlan mennyiségű WAV file-t. Ki lehet cserélni a rendszerhangokat *(Windows Events)*, az egyes alkalmazások elindításához kapcsolhatunk megjegyzéseket *(App Commentary)*, beállíthatjuk telefonüzeneteinket *(Telephone Messages)*, valamint billentyűleütésekhez *(Keyboard)* rendelhetünk különféle zajokat (ezen belül ajánlott a *Sound Effects*). A hangok 16 biten vannak felvéve, tehát ha 8 bites kártyán akarjuk lejátszani, akkor installálnunk kell a *Microsoft Sound Mappert*, a *Microsoft ADPCM Codecet*, és ez utóbbi drivereit.

- **OLE Animations**: Ez egy nagyon vidám része a *Pythonizer*-nek, ugyanis itt megtekinthetjük fil-men a csoport legendás sketch-eiteit (egész pontosan harminchetet), bár egy-két jelenetet azért hiányolunk... Mindenesetre megtekinteni mindegyiket érdemes (kivéve talán *a Lead In 1-2-3*-at, mert annak semmi értelmét nem látom). A legsúlyosabbak a *Blow on the Head*, a *Children's Story*, a *Dirty Vicar Sketch*, *Ken "Cleaner" System*, valamint a *Mr. E. D. Bradshaw* és *Mrs. B. J. Smegma* páros, és persze nem érdemes kihagyni a Kék Duna keringő *Python*-változatát sem...







- **Icons**: kedvenc **Windows**-alkalmazasainkhoz rendelhetünk mindenféle szédült ikont, összesen 48 közül válogathatunk.



- **Wallpaper**: itt lecserélhetjük a *wallpaper*ünket (tapétánkat) valami szellemesebre; válogathatunk 27 darab animált- *(Living)*-, és 50 darab állótapéta *(Dead Wallpaper)* közül. Az animáltak jórésze egyfajta övöldözôs játék, ahol is mindenféle figurákra (rózsaszín elefántokra, BBC bemondókra, kánkánozó lányokra, stb.) kell vadásznunk. Ilyenek a *BBC Fairy, Birdman, Can-Can Girls, Click Here, Hopping Elephants, Hopping Green Man, No Time to Lose Woman, Queen Victoria, Rolling Men*, és a *Walking Girl*. Vannak önálló animációk, amelyek többnyire a sorozat epizódjaiból kiragadott, rajzfilmmel kombinált részletek. Ezek: *Giant Head, I Confess, Man With Baby Carriage, Many Mouths, Michelangelo's David, Sexual Athletes, Silly Walk, Story Time, Train, TV is bad for your eyes*, valamint a *TV Screen*. A legérdekesebbek azonban mindenképpen az "interaktív" animációk *(Aquarium, Killer Cars, Many Mouths, The Chicken Game, The Gopher Game, The Pig Game)*, ahol mi magunk operálhatunk az egérkurzorral. A legigényesebb munka talán az *Aquarium*, ami, - mint az a nevébôl is kiderül - egy rendkívül szépen kidolgozott akvárium. Minden él és mozog, bármire clickelünk, történik valami. Érdemes kipróbálni... Közel hasonló mértékben szellemes a *Many Mouths*, ahol rengeteg valódi *Python*-figura fejére clickelhetünk, aminek hatására mindenféle szalonképtelen dolgokat ordítoznak. Az élőtapéták közül talán csak a *Silly Walk* az, ami nem igazán sikerült, a kevés fázis miatt. Az ötven darab állótapéta sem rossz, mindegyik valamilyen vidám jelenetet ragad ki a híresebb jelenetekbôl. Az élőtapétákkal ellentétben ezek már kevésbé építkeznek *Terry Gilliam* munkáira.

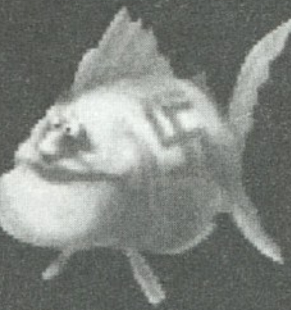
- **Screen Saver**: az élôtapétákat használhatjuk fel képernyővédőként.
- **Help**: az eddigiekhez hasonlóan kultúrált help.

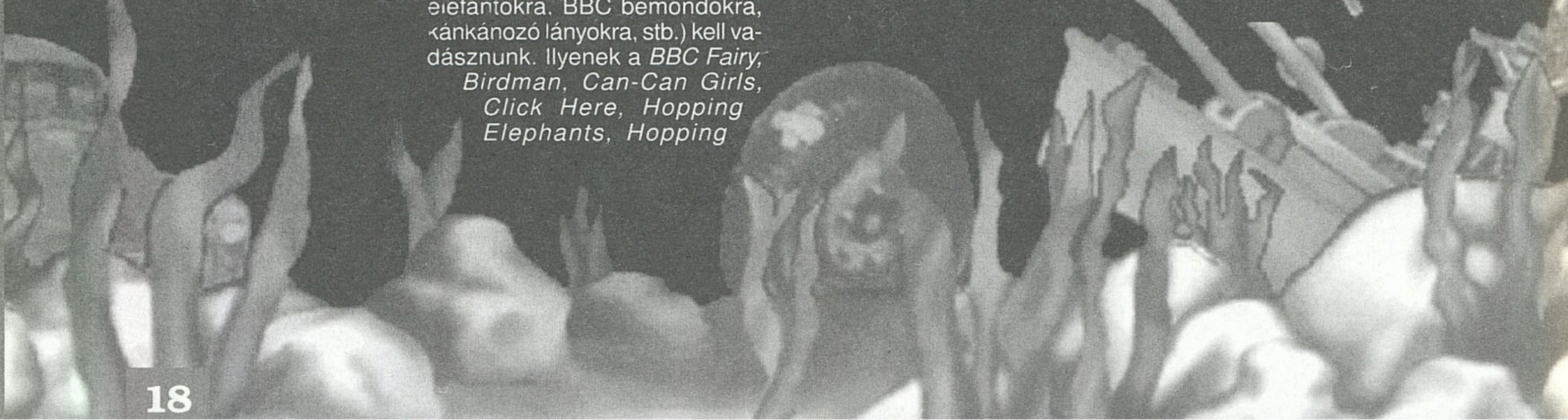
Akinek a **Pythonizer** nem lett volna elég, az talál a CD-n még három alkotást. Az egyik szintén a *Monty Python* ökörködéseit veszi alapul (**Monty Python's Complete Waste of Time**; ehhez már 486-25 kell), ami nem is véletlen, hiszen készítésében – *John Cleese*, és a sajnos már elhunyt *Graham Chapman (1941-1989)* kivételével – közreműködött a néhai *Monty Python* társulat is. Természetesen nem programozói részről, hanem új hanganyagok felvételében, *Terry Gilliam* pedig (ex-*Monty Python* rendezô és animátor) az eddigiekhez még rajzolgatott ezt-azt, valamint producerként is közreműködik. Különben az egésznek úgy nem sok értelme van: gyakorlatilag csak clickelgetnünk kell arra, amit a képernyőn látunk, hátha történik valami – és persze történik is, mindenféle jeleneteket, képeket, meg egyéb válogatott marhaságokat tekinthetünk meg. Ugyanolyan kultúrált, mint a **Pythonizer**, így ebben sem lehet csalódni. Ráadásul ez még csak egy helyszín, a **7th Level** továbbiak kiadását tervezi, ami időközben talán már meg is történt.

A CD-n találhatunk még egy *preview*t **Take Your Best Shot** címmel, ami még mindig hasonló színvonalat képvisel az eddigiekkel. A demo *Joe* és *A Főnök (The Boss)* párharcáról szól. A feladat roppant egyszerű: ki kell tolni a másikkal. Az animátorok stílusa igen sajátos, mindenképpen érdemes megtekinteni. Különben évekkel az **MTV** (**Music Television**, nem **Magyar Televízió**) lekódolása előtt láthattunk ebből epizódokat az égi csatornán. Ezenkívül van még egy előzetes a korongon: egy **Tuneland** fedőnevű interaktív rajzfilm első epizódja (a nyolcból).

A CD különben teljes egészében egy telitalálat, úgyhogy ezek után kíváncsian várjuk a *Gyaloggalopp (Monty Python and the Holy Grail, 1973)* számítógépes átiratát is.

Zee





Kedves Barátaim! Rendkívül rossz hírem van. Megint én fogok itt levelezgetni nektek. Tudom, hogy rémítő, de hát ez van. A múltkor gyanútlanul bebóklászok a Com-Ware HQ-ra, mert valami reklámot vittem nekik, meg ki akartam nyomtatni a Nefi névre keresztelt törzshelyem árlistáját. Hát erre ott áll a Lajos, és néz rám nagy, kertbe néző szemekkel. Gondoltam megszólítom:
– Na, mi van? (Ugyanis mindig frappánsakat kérdezek.)
– Te most mit csinálsz, ember?
– Hát látod, nem? Sör után kutatok egy tök üres hűtőben és árlistát nyomtatok a Nefinek, mert ebből nekem ott jelentős barter üzleteim lesznek.
– Nem úgy értem, hanem úgy, hogy dolgozol-e valamit?
– Hehe. Annyira azért még nem rossz a helyzet. Miért?
– Nem akarsz dolgozni?
– Nem. Attól függ, mit és mennyiért? (Mint említettem volt, frappánsakat szoktam kérdezni.)
– Nem akarod csinálni a levelezést?
– Tessék? (Ez a legfrappánsabb kérdésem, ami csak raktáron van.)
– Mondom: nem akarod csinálni a levelezést?
– Nem. Mi van, véget éjt a nyáji Uboyka-szezon?
– Háhá. Nagyon frappáns. (Tessék! Ő is megmondta!) Na?
– Nem.
– Mé' nem?
– Csak. Öreg vagyok én már ehhez.
– Na és?
– Nincs és.
– Mennyiért csinálnád meg? (Ez a Lajos már ismer engem valahonnan...)
– Semennyiért. Ne fárassz. Mér' nem csinálja Uboyka?
– Mert elváltak tőle útjaink. Szóval: MENNYIÉRT csinálnád meg? (Aha! Akkor itt lehet kérni. Az jó, azt tudok. De azért kéretem magam egy kicsit:)
– Lajám, százezer dolgom van, nem tudok neked itt ücsörögni egész nap. Különösen nem egy üres hűtő mellett...
– Azt a két oldalt bevered egy fél nap alatt. Na, mennyi?
– Hm. Nevezd meg a segédeidet és az összeget.
(Itt most rövid és unalmas eszmecsere következett különféle színes papírdarabkák tulajdonjogának változásáról, amivel most nem is untatom a nagybecsű olvasót.)
– Na jól van, átmenetileg tudok szakítani némi időt bokros teendőim közepette, de mondjuk fizethetnél kétszer ennyit is. Meg egyet áruljál már el nekem: miért mindig engem találsz meg ezzel a marhasággal?
– Csak. (Hoppá! Ketten vagyunk frappánsak?)
– És jó lesz ez?
– Majd meglátjuk, nem?
– Ja. Hát akkor uccu neki!
Gondolom ilyen frappáns bevezető bőven elég lesz az e havi levelezés elé, amelyhez ezúton is kéz- és főleg lábtörést kívánok mindenkinek.



DTP+WIN 95 tanfolyam

Nem tudom ki dönti el, hogy mi kerülhet a PC Ultrába, de nagyon sajnálatos, hogy a DTP-rovat megszűnt. Az áprilisi számban Marácz Csaba nagy meglepetést ígért. Szerintem nem a rovat megszűnésére gondolt. A 'nép' nem teljesen szavazta le (a 41% már majdnem 50%). Végül egy kérdés WT Pooh-hoz: Mi okozhatja a Windows95-ből a Clipboard és az Mspaint.exe fájljainak eltűnését? **(Például csintalan öcséd felfedező útja.)** Ha utólag telepítem valamelyik kelléket, a már feltelepítetteket újra ki kell jelölni telepítésre, mert különben a 'kukába' kerülnek? Ha ez így van, elég rosszul lett kitalálva.
HIRTH TIBOR, Bácsalmás
CoVboy: Gondolom a Lajos dönti el, mi kerül be az újságba. (Legalábbis az impresszumban utoljára még ő volt a főszerkesztő.) Persze ötleteket lehet neki adni. Rosszakat is. Ilyen volt az is, hogy egy megkezdett sorozatot leállít. Igaz mondjuk elég cikis a téma, mert egy DTP-szoftverről egy oldalban csak nagyon általános infokat lehet közölni. Az mondjuk egy megint más kérdés, hogy viszont ha már elkezdték, akkor lenyomhatták volna a teljes Adobe-termékskálát – bőven kitelt volna egy évnyi anyag (összevont számokkal kettő is). A Win95 találós kérdésedre asszem már megadtam a választ, meg egyébként sem kell hozzá WT Pooh. Az ügyet már ott elrontod, amikor elkezded feltelepíteni. Minek az neked? Nincs elég bajod nélküle is? Hogy mitől tünteti el a file-jaidat, azt nem tudom, de meglehet, hogy ez egy újonnan felszínre került felhasználó barát funkció. Illetve 'kellék'. Ha tudnak róla, akkor világsajtó nemsokára tele lesz azzal, hogy a PC-k messiása ily módon automatikusan optimalizálja a winchester tárolókapacitását, és a pillanatnyilag szükségtelennek ítélt file-okat kilövi a negyedik dimenzióba. Sajnos a visszalövő programot csak a Harlem munkanéven fejlesztett Win'97-be építik majd bele, egy másik kiváló újítással, ami a beszédes Suicide névre hallgat, és azonnal elejét veszi majd mindenféle problémának. Előjegyzéseket már felvesznek rá. Egyébként bárkinek bármilyen Microsoft vonatkozású kérdése van, nyugodtan kérdezzen csak. Persze a PCU-nál célszerűbb érdeklődési forrás mondjuk a 2MS-INFO, amelynek a telefonszáma már legalább két éve folyamatosan szerepel az újság (és elődei) Microsoft infoiban és reklámjaiban. Itt jól képzett szakemberek naphosszat le-fel installálják Windowsaikat, hogy a nap bármelyik órájában érkező telefonhívásodra szaktanácsot adjanak neked. Így legalább nem kell két hetet várnod arra, míg megfordul a postán a leveled – on-line megmondják neked, hogy oldd meg a problémát saját erőforrásból...

Kis Kellemes

Nem dícsérni akarom a cpu-t, vagyis a PCU-t, de nekem nagyon tetszik. A postában egy csomó változást kívánó levelet lehet olvasni. A levélírók tanácsokkal látják el a szerkesztőket **(Aha, tudok róla. A Lajos kérte rá őket.)**: több kell ebből a rovatból, ez meg ezt szüntessétek meg. Csodával határos módon nekem pont megfelel a PCU, (majdnem) nincs bajom semmivel **(Az cool. Nem is olvasom tovább.)**, csak:
– A lap is tökéletesedett, csak még mindig megvakulok, mert lámpafénynél lehetetlen olvasni. Közöljétek már le azt, hogy milyen szögben kell a lapot a villanykörte tengelyéhez mérten tartani, hogy lássak is valamit.
– Prg. leírásokban általában a leírás kb. terjedelmes részét az intro leírása, vagy a 'költő' műve, esetleg tetszésnyilvánítása foglalja le. Nekem ez szokott tetszeni, de amikor a kétoldalas leírásból egy oldalt ez foglal el egy 'kicsit' zavar. A kis előzetes (előjáték) jó, de lehetne rövidebb.
A nagy akció keretén belül megrendeltem a CoV 18-tól CoV 51-ig terjedő kiadványokat, plusz pár limlomot, de a CoV 34 helyett kaptam egy CoV 24 és CoV 35 bonusz kiadványt. Köszönöm, de ha lehet küldjétek már el a hiányzó számot! Na szevasztok! Kellemes karácsonyi ünnepeket az egész stábnak!
DEBREI GÁBOR, Gyöngyös
CoVboy: Az nem baj, ha kritizálgat a t. levélíró, mert azt legalább azt jelenti, hogy foglalkozik az újsággal, és úgy gondolja, hogy itt azért érdekel valakit a véleménye. A tartási szöggel kapcsolatban annyit tudok mondani, hogy mindenképpen fi szögben tartsad az újságot. Fi értéke első megérzésem szerint valahol 0 és 360 fok között lesz, de a pontos érték meghatározásához még szükségem lenne pár adatra, úgymint:
– van-e áram a lakásban? (ha nincs, akkor utánvéttel mécsesek kaphatók)
– fel van-e kapcsolva a lámpa? (ha nincs, akkor valószínűleg nappal van, és a fi szög marhára nem érdekes)
– hány lámpa van felkapcsolva? (különböző interferens tényezők miatt lehet, hogy teljesen át kell rendezni a lakást a PCU olvasásához. Sőt, lehet, hogy kiütünk néhány közfalat is, de ezen majd még töprengek.)
– mit akarsz látni? (a lámpát? az újságot? a kiütött közfalakat?)
Megannyi hiányzó adat, amelyeket repesve várok a pontos érték meghatározásához.
A prg. leírásokról még majd tárgyalunk a későbbiekben, de viszont teljesen egyetértek veled: 'A kis előjáték jó, de lehetne rövidebb.' Valamelyik este puszta tréfából pont valami ilyesmit súgtam egy nagyon kedves lánykának – hát ne tudd meg, mit súgott vissza...
Ne keserítsen el az apró malőr a megrendelt CoV-okkal kapcsolatban: kaphattál volna mondjuk 40 egyformát is.
Kellemes karácsonyt? Jaj! Már ennyi az idő?! Nekem ezt a pakkot még szeptemberben kellett volna leadnom!

A szokásos kritika

Sorstársaim! Mega-buzi levelet írtam! Megtiltalak! Torgyán már megmondta, hogy a magyar nép elárulása, ha a Pados leveléből csak egyetlen sor is nyomtatásba kerül. **(Meglehet, de nála minden ebbe a kategóriába tartozik, amit nem ő csinál.)**
Itten több kérdés is vetődött fel, de főleg és meg 'kislányos nyávogás' fog következni. A pofátokba vágom, hogy rossz ember nem vagyok. Most már hosszúnak definiálható periódus óta tapasztalható a lap színvonalának gyengülése. Igaz, igaz, tény és való: kibukik egy-egy jobb példány hébe a hóba. **(Hébe' a hóba? Benjamin Netanjahu Moszkvába látogatott?)** Magyarországon élek. Ergo. Elégedetlen vagyok. Mindennel. Decemberben lejár az előfizetésem. Mit tegyek?

(Hááááát...Megmondjam?)
Azt írja a Prophet Uboykának ugye, hogy 'ez egy új lap, s most keresi az arculatát'. A lap elhagyta az arcát! **(Ez arcátlanság!)** Könyörgöm, találja már meg valaki, mert én már legalább egy éve szenvedek emiatt. Érző ember vagyok, könyörgöm. Mindenki csak keresgél és elmegy az elveszett arc mellett. És ez a szegény arc ott hever elhagyottan. Hogy fölvegyék már. Csak vár és vár. De nézzük meg mit is mond Paedos Franciscus doktori disszertációja, azaz:
A PC Ultra Arcleprásodási Tüneteinek Megmutatkozási Jegyei – a Computer Világ Elfogyatkozásának, Majdan PC Ultra Néven Történő Folyamatos Hanyatlásának És Arculatának Leprásodás Következtében Valamely Területen Történő Darabos Elvesződésének Diagnózisa: **(Szép cím. Kár, hogy doktori disszertáció, mert egy egyszerű fogalmazvány viselhetné inkább a 'Sz*r az egész, tök a tromf!' nevet is.)**
1. silány PCX utánzás lemezrovattal és könyvrovattal. Hár bizony ez nevetséges volt. Nem volt ugye színvonala, hiába volt színes.
Senkit nem akarok megbántani, engem például elbizonytalanít ez a kínlódás a rovatokkal.
2. Te, a Decibel az má mire jó? A PC-s zenélés ennyit érdemel? 1 dBellt? És mindig más írja? Mi ez? Protsitullált? **(Az. Most lebuktunk.)**
3. Az az Internet az mi? Apró morzsák, csipegetés innen-onnan.
-Mellékvágány: (men én vasutas vagyok, és az Alaplap az megírta, hogy őtet ám sok vasutas elolvassa, beee:) Ha már Kunci írogat a lapba, megkérdezném tőle, hogy mi lett a megszűnt COOL magazinnal? **(Megszűnt a COOL? Azt hittem megint csak pihenőt tartanak.)** Mert a kiadója az előfizetési díját bezzeg nem küldi vissza nekem! Kunci, mondjál már valamit a COOL-ról! Mi van vele, ki az a szemét, aki erről tehet? Vagy ez is szokásos magyar demokratikus titok? Most nyomozunk, nincs még felelős? **(A Kunci azt mondja, hogy a t. tulajdonosok begyűjtötték az előfizetési pénzt, aztán úgy döntöttek, hogy a lehető legnagyobb haszonnal az kecsegtet, ha nem költenek egyetlen tallért sem az előállításra. Ez tényleg cool, csak az a gond, hogy a Lajos nem akarja elhinni nekem. Lehet, hogy régebben ezt 'sikkasztás' címszó alatt öt évvel díjazták, de mostanában már 'modern marketing szemlélet'-ként definiálják és esetleg megválasztanak az Év Üzletembe-rének. Változnak az idők – ami persze nem jelenti azt, hogy valaha is viszontlátod a pénzedet. Próbálj lottózni, az nagyobb sikerrel kecsegtet.)**
Fővágány következik.
4. Elvtársak, mi ez a PR Monster nyomorék címlap az 'összevont' 248 Ft-os számon? A 756KB féle sikerlapban vannak ilyen pofák! Miért kellett ezt a szegény Macuskát így eltorzítani? Mit vétett ez az ember társadalmunknak? **(Hm, hát amikor a Kunci először megmutatta mint jövendő címlapot, én is kicsit megrettentem: yikes! Jack the Ripper-leírás lesz, vagy mi a szösz?! Később azonosítottam egy csendesen beoldalgó, halk szavú fiatalemberrel: semmi kétség, ez maga Micimackó egy WT Pooh pólóban! Ha jól látom, éppen adatátviteli berendezésekkel ismerkedik. Ha hangos címlap lenne, most hallhatnád: 'A hívott szám pillanatnyilag nem kapcsolható, stb.' Macuska egyébként nincs eltorzítva (látnád csak életben!), mindössze Kunci próbálta meg Photoshoppal némileg elfogadhatóbbá tenni a fejszerkezetét. Nem az ő hibája, hogy nem sikerült. Persze a Photoshop egy kicsit törékeny szerszám Kunci barbár kezeinek, szóval azonnali hatállyal átvezényeltem egy Paintbrush-továbbképzőre. Mit vétett a címlapember társadalmunknak? Számosabbak az ő bűnei annál, hogy azt itt röpke néhány gigányi txt-ben összefoglalhatnám – legyen elég annyi, hogy a dolgok már ott rossz fordulatot vettek, amikor megszületett...)**
Hát nincs ebben az országban egy normális demo, amiből képet lehetne csórni? Egy jó kis női tájkép, emlő-hegyek, comb-kanyonok, Vénusz-kráterek? **(Opsz, itt némi képzavar vagyon: Vénusz az domb, a kráterek pedig valahol lejjebb találhatók, nemde?!)** Nem vagyok nosztalgikus, de a régi CoV bizony jobb volt! Mit tettél, Lajos?! **(Na ez az...)** Zsarol az Orion Design?
5. Régen, a régi szép munkásosztályi-uralmi Cicciolinista időkben bizony nem az 'ismertetések' elején süket szépírói rizsa, novella torzalmány! Minek ez? Mi lesz itten: Élet és Irodalom? Ott van ugye a Silent Thunder-féle süketelés Mr.X-től. Rémes. És erre van több mint egy oldal. Vagy a Seek&Destroy első oldala! Megfizetsz ezért Ca$h! Hogy milyen marhaságok járnak a te fejedben! Inka$$zálni fog a tömeg. **(Hm, az tényleg kicsit túlzás volt, de vedd figyelembe, hogy a szerző megpróbált kicsit elrugaszkodni a szokásos banalitások talajáról. Gondolta kibontakozik. Meg a Lajos is karakterre fizet. (Mit gondolsz, én miért nem tőmondatokban válaszolok?!) A probléma ott volt, hogy egy kicsit elszámította magát az arányokkal: egy másfél oldalas bevezető nem túl hosszú, ha a leírás lett volna vagy nyolc oldal, de amikor a prológus az egész anyag kétharmada, az már nem cool. (Meg esetleg írhatott volna valamit a játékról is...) Sajnos irodalmi képzettség tekintetében még nem szárnyal valami nagyon nagy magasságban az itt lézengő fiatalság – de majd én upgrade-elem őket! A hétvégén például házi feladatként fogalmazást íratok velük valami mélyenszántó témáról (például 'Mit láttam az Állatkertben?'), és akinek a kreálmánya nem üti meg a kívánt mércét, annak mondjuk eltöröm a lábát. Így megfelel?)**
6. Összevont számok, januári elmaradás, végelgyengülés. **(Rendben. A tiedét már nem kell eltörni: ez egy igen frappáns, tömören megfogalmazott mondat volt.)**
7. Régen, réges-régen, az ősidőkben a leírások lényegretörők voltak és használhatók. Most ilyet microszafttal (nagyító) kell keresni. Nézze már meg Mr.X a PC Guru augusztusi AH-64 leírását! Valahol itt kezdődne a minőség. (Fotex csoport) Micsoda hősi bátorság, férfiúi vér, ha walaki egy csonka programról cikket ír: hiszen nem volt hangja, meg a joy sem működött! Ez a Gates95 miket tud! Van neki kalibri menüje, ahol Adultálni lehet a rudaddal ha haggya magát. **(Bocs, de te szintén szeszelsz levélírás közben?)** Figyelj, ültem egy tök kafa Por-sébe. Nem, nem tuttam vezetni, mert beszorult a kormánya, de jó bőrülése van, meg tökre bírtak a spinkók, marha jó vót; nem rossz, mondhatnám egész kellemes, bár engem nem fogott meg túlságosan, mert a motor nem vót benne. De szerintem biztos megéri az árát. **(Oké. Érzem a szarkazmust a megjegyzésedben. Majd szólok a Lajosnak, hogy itt van egy üde düde, aki megfelel a kényes elvárásoknak. Jöhetsz írkálni.)**
8. Gonoszok! A CD Ultrát augusztus végére ígértétek! Hol van? Hogyan mossak most? Mivel? És mi ez az összevont szám? Igen én. Bizony hogy összevontam!
8. És hol van a januári? Én 12 számot fizettem ki: talán nem kapom meg? **(Talán igen, talán nem – attól függ milyen kedvünkben találsz éppen... Meg egyébként is: gondolj arra, hogy már mennyit megkaptál! Ha nem tetszik, mehetsz panaszra a COOL-hoz. Hehe. (De jó vicc volt!) Egyébként a Lajos kiszámolta, hogy idén mintha tényleg kevesebb lenne 12 számnál. (Segítettem neki.) Tehát nyilvánvaló, hogy akinek éves előfizetése van 96-ra, az a 97/1. számot is meg fogja kapni, ha meg megint előfizet, akkor Isten tartsa meg a jó szokását, a 98/1-et is, és így tovább. (Na most az viszont lehet, hogy ezt a Lajos ki fogja húzni, mert mit szórom én itt a pénzét?! Sebaj, majd megmondom neki, hogy az nekem ingyen van.)**
9. És miért volt 396 Ft a 6/7, amikor 198:48 az 4.12 és 4.12*64 az 264 Ft. **(Moment. Azt már ki tudtam vele számoltatni, hogy idén 12-nél kevesebb PC Ultra fog megjelenni, de egyelőre aránypárokkal ne zargassuk szegénykémet, amikor még az összeadás-kivonás rejtelmeivel birkózik. De aggodalomra semmi ok, ő nem fogalmazást ír hétvégén, hanem matekból korrepetálom. Merthogy abba' is marha jó vagyok. Tudok például deriválni is. Ja, nem deriválni, hanem delirálni. Mindegy, egy marhaság.)** Utánozzuk az 576-ékat? Ezt a dupla szám svindlit a Csorba Gergő is felvetette ám, csak ti elsumákoltátok a választ! Mellesleg a csillagokban is igaza van. Ez a kockázgatás pontozás nagy baromság. Zöld meg sárga meg piros meg fekete, csak kiértékelni nehéz. Ja, hiszen nem is ez a rendeltetése! Mondjuk egy sebességmérőt is lehetne úgy csinálni, hogy 999-100-800, végül is kiértékelhető, nemde? De nehogy azt higgyétek, hogy engem izgatnak az ilyen betűméret, meg piros csík més Logo-fenék. Ez csak púder. TARTALMAT! ANYAGOT! MINŐSÉGET, MENNYISÉGET ELVTÁRSAK! Ilyen vót ugye a megboldogult CoV.
10. Oszt ott van még a sok üres agyú szerencsétlen kiizzadt levele! Persze kell a borjúnak egy kis nyilvánosság, népszerűség a dedóban! Level 1,2,3,4 meg 5. Most a vécén írok, hehe. Angolul is tudok. Rulez. **(Rulez az rulez.)** 'Tedd be a levelemet a Postába, én vagyok a Juggler June Junior (Hogy teccik?) **(Rulez.)** Most már befejezem, megyek csicsikálni. Utóirat 1,2,3...SUXX!'
És az a Varga Sándor a 25. oldalon! Ha nekem adtátok volna azt a pénzt, jobban jártunk volna közösségileg is, mert én istenemre hajlandó lettem volna egy kis mosolyra is. :-) **(Ez szerintem nézőpont kérdése. Az én nézőpontom szerint azt a pénzt nekem kellett volna adni, már csak azért is, mert szerintem nincs senki más aki nálam jobban megérdemelné.)** Ez bezzeg nem. Szégyellje magát az ilyen! Ez kérem annyira elszomorodott, hogy a fájós bal kezébe kellett tartania a PC Ultrát, és hát nagyon félt, hogy vissza kell adnia a fotózás után a jobb keze tartalmát? Aha, így már értem.
Most pedig nézzük a kényszergyógykezelés lépéseit. Mint bölcsességre törtető példány, az okos emberek példáját követve jómagam is vállaltam az illegalitásban az Orion Design udermetro lemezének katódsugárcsövön való tanulmányozását. Ottan ugye előfordult például olyan eset, hogy valaki bátran leírta, amit bizonyos hardverekkel tapasztalt. Ilyen rovat megfigyelhető más kiadványokban is. Ez bizony számonként két oldalt is elviselne. Rendkívüli módon hasznosítható, mellyel pénzek takarítódnak meg.
A User rovat is lehetne két oldal, ahol normális módon kellene elkövetni a programozás és másnemély cselekedet okítását. Nem szégyen az iskola, de hasznos. (Már amelyik...) Miért nem lehet egy klassz, egymásra épülő sorozatot elindítani? Rendesen elmagyarázni a dolgokat. Ugyanez igaz az Internetre is. Lehetne írni például a HTML programozásról. Erről még senki sem írt. És én rohadtul szeretném az anyagaimat hyperesíteni. Ja, hogy vegyek Computer Books könyvet! Annyi apró cafat volt már mindenféle témába belekaparászással. Volt itten már DTP rovat meglepetés-ígéretekkel, aztán valaki elgázosította! **(Az is egyfajta meglepetés. Miért, számítottál rá?)** Engem az Adults rovat is érdekelt, igaz még egy ilyen CD-t sem láttam. De ha valaki ilyet venne, miért nem kaphat értékelést ezekről is. Ebben legalább unikum volt a lap. **(Na, most ezekkel az a gond, hogy még kevésbé lehet értékelni őket, mint a játékokat. Én már láttam ilyet egy párat.**

A 99%-uk sima film, amit nem videóról nézel, hanem CD-ről. A cselekmény nem nagyon változik, csak a szereplők. Egyébként nem túl fantáziadús egyetlen forgatókönyv író sem – nekem például sokkal jobb ötleteim is lennének. Különösen így reggel három felé. Van olyan, amelyik 'interaktív'. Ez azt jelenti, hogy a filmrészleteket csak akkor nézheted meg, ha végrehajtasz valami feladatot: például bemész egy szobába, és ráclickelsz a videóra. Nagyon kreatív. Ha már mindenképpen meg akarsz egy ilyen CD-vel ismerkedni, akkor nézd meg a SPACE SIRENS-t vagy a VIRTUAL VIXENS-t, azok legalább poénok – na de mit lehet róluk írni?) A Decibel-féle koncentrátummal már mit akartok? Legyen vagy ne legyen? Mert ha legyen, akkor csinálja már valaki! Csak ne ilyen maradjon, mert ez bizony egy lap-paca. A játékleírásokat pedig sürgősen rendbe kell tenni. Ne legyen már a lényeg helyett költői halandzsa, arra ott a Dörmögő Dömötör. Olyan is volt, hogy Galaktika. Tessék itten kiélni magunkat. Vagy tanulmányozni Váncsa bácsi írásait a Számítástechnikában. Jó stílusa van neki és szereti a bort. **(Na, akkor azt én mindenképpen tanulmányozni fogom!)** Meg lehet ám a másoktól is tanulni. És ottan már CD is van! Ezért is kíváncsi vagyok már a CD Ultrára. **(MEGJELENT! Jó pénzért bárhol hozzáférhető, de a legegészségesebb rögtön a kiadótól!)** A Cool például kitűnő volt. A Chip is ad csodálatos anyagokat. Nem tudom elképzelni, hogy a ti csapatotoknál nem gyűlik össze semmi értelmes anyag! Biztos lehet az Internetről naprakész anyagokat lehalászni és CD-re kirakni.

Lajos! Tessék kérem legalább a májusi szám színvonalát biztosítani. Méltóztassatok áttanulmányozni a CoV 44-ben a Lands of Lore-t, esetleg az Ultima-leírásokat megnézni.

Bizony ez a Dada okos gyerek volt. Kicsit ide-oda kapkodott, de sok hasznosat leírt a sorai között. Tény, hogy a finn IRC kicsit megvadította **(Szerintem már a héberen van, a finn már nem divat)**, de sajnálom, hogy nem publikál. Aztán engem speciel érdekelne a TEAM becsületes neve is: pl. Bryan, Ca$h, Iwo, Lacus. **(Hát ezen részben lehet segíteni. A Bryan már régi bútordarab, a keresztneve Gábor, a vezetéknevét elfelejtettem; Ca$h: magyarul KP, szóval a monogramját már tudod; Iwo: ez egy keresztnév, őt rendes nevén is így hívják (de gyönyörű név! Haverjaimmal mindig megünnepeljük ezt a névnapot is. Bár ha jól belegondolok, velük tulajdonképpen minden névnapot meg szoktunk ünnepelni...); Lacus: az meg asszem én vagyok. Ez a normális nevem, már amennyiben velem kapcsolatban lehet ezt a jelzőt használni. Így hív az ismerőseim 99%-a. Természetesen /Orion Design nélkül – azzal csak a Kunci szórakozik, amíg el nem töröm a lábát!)** Amennyiben ez nem titok és vállalják a teljes nevüket is. Tudom, hogy ki lehet ezt nyomozni, de nekem erre nincs időm. Mellékeltem egy lemezt, hogy fogalmatok legyen, mihez kell. Ha kitöltitek, köszönöm.

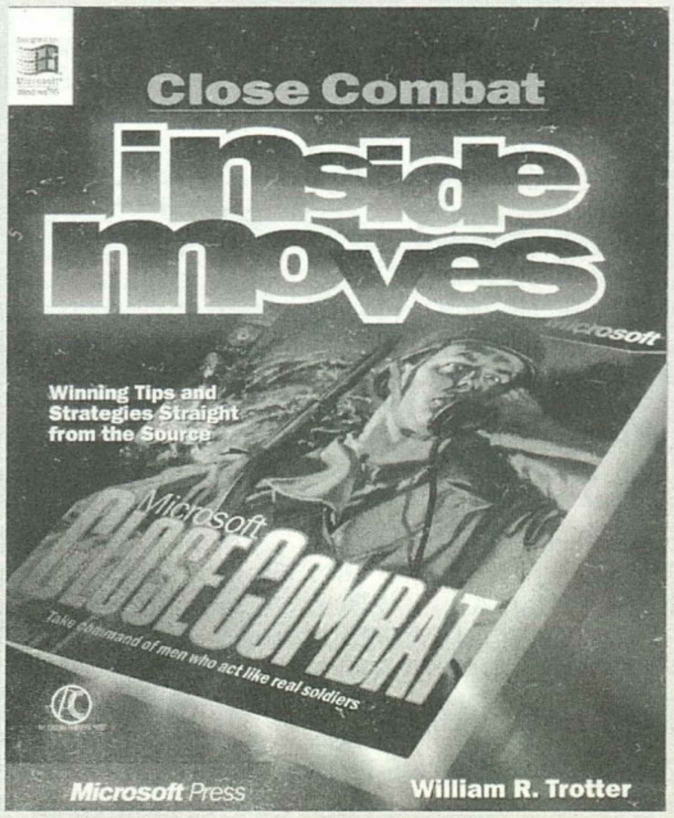
Osztán ha úgy alakul, kéretik levélben megkeresni, nem célom nyomtatásban látni a levelemre szánt nukleáris reakciót. Uff! Én pofáztam! Egyébként azt csináltok, amit akartok!

PADOS FERENC, Budapest

CoVboy: Bocsánat, de mégis nyomtatásban látod viszont, több okból is. Ezek közül az első az, hogy az urak itt a HQ-n kaptak benne némi építő jellegű kritikát. Namármost, ha ezeket én mondom nekik, akkor azt mondják, hogy Vicc Elek. Külön-külön nem fogom mindenkinek felolvasni, mert mire a végére érek, kiszáradok. Ha kitapétázom a leveleddel a helyiségeket, akkor sem fog érdekelni senkit. ITT az újságban viszont mindegyik el fogja olvasni, és egyből magukhoz is nyúlhatnak tőle (legalább lesz egy kis örömük is). Meg esetleg elgondolkoznak rajta. Azok is, akik személyesen nem voltak megemlítve. A lemezt visszapasszoltam a HQ-ra, az én megviselt drive-om ugyanis nem nagyon akarta elolvasni (ezt a sok pitét is pötyöghettem be!), majd ott kitöltik neked. Pozitív szeleket várva (babgulyás rulez!) addig is csókoltatlak.

Könyvajánlat

A múltkorában, egy szesz(ély)es pillanatomban voltam szerencsés néhány kósza sorban bemutatni a Microsoft $%/=" (bocs, az ® betűt keresgélem, de épp nem találom) **CLOSE COMBAT** c. opuszkájának a béta verzióját. Akkoriban egy kicsit kaotikusnak tűnt nekem a dolog. *Microsoft*tól ugyanis mindössze egy plank CD-t kaptunk tesztelésre, amiben még egy regisztrációs kártya sem volt – pedig azzal aztán telepakolnak mindent! **(Jézusmária! Lehet, hogy nem volt jogtiszta a szoftverem?! Álmatlan lesz az éjszakám...)** Nem mintha különösebben nehéz lett volna a kezelése. Talán az zavarhatott meg, hogy a játék real-timeban nyomul. Meg az, hogy hozzá sem nyúltam és máris döntő győzelmet arattam a németekkel. (Ha ezt a Rommel tudta volna!)



Tévhiteimet eloszlatandó most a kezembe nyomtak egy '**Close Combat Inside Moves**' címet viselő könyvet, vagy legalábbis annak az alfa-verzióját. A verzió típusát onnan állapítottam meg, hogy van benne regisztrációs kártya. Gondolom regisztrálás után kaphatok ingyen egy béta-verziót is, aminek csak a páros oldalai vannak nyomtatva, vagy talán inkább egy shareware-t, ami bevezetőből és függelékből áll, a fejezetek kimaradtak.

A könyv súlyos tudományokat tartalmaz. Ezt onnan állapítottam meg, hogy legalább egy kilót nyom és van vagy 300 oldal. Szerzője *William C. Trotter*, a *PC Gamer* magazin publicistája, aki már 1989 óta vezeti ott a Desktop General c. rovatot. A kiadó meg a *Microsoft®* (megvan a ®! Hiába: aki keres, az halál.) Press.

A könyv így kezdődik: A '*Combat* **(mármint a harc, mert nagyon értek ám angolul)** *a legabnormálisabb, legidegesítőbb, legveszélyesebb és legkaotikusabb szituáció, amibe emberi lény csak kerülhet.*' A mondat elejére még odatehették volna a Close szócskát is, mert ezzel rögtön a játékra is utaltak volna. Igaz ugyan – mint a szerző siet is megemlíteni – hogy ez az első stratégiai program, ami nemhogy századokra vagy szakaszokra, hanem egyes emberekre lebontva teszi lehetővé egy csata irányítását; na de hát azért mindennek van határa! Amikor 60-80 ember szaladgál le-fel real-timeban, akkor az azért nem igazán átlátható. (Jó, persze le lehet lassítani a játékot, de akkor meg egy kicsit értelmetlen lesz a parancsok valódi végrehajtása és a képernyőn látható történések közötti összefüggés.) Szó se róla, az *Atomic* sohasem a kommersz stratégiák gyártásáról volt híres: a STALINGRAD például nagyon rulez volt, mert ugyan egy hét játékidő alatt játszottam le vele hat napot, de legalább valamennyire áttekinthető volt. Vagy akkor őrüljünk meg teljesen, és játszunk kurszki hadműveletet kétmillió emberrel és irányítsuk mindegyiket egyenként.

A játékról írt könyv viszont minden tekintetben tökéletes, példa lehet mindenki előtt, aki dokumentációt akar írni egy stratégiai programhoz. Minden egyes század szintű hadműveletről szól egy fejezet, amelyet az egykori hadműveleti naplók alapján a lehető legpontosabban rekonstruáltak. Van egy ismertető a helyzetről; a két ellenfél harcászati céljairól; részletes lista a győzelmi pozíciókról és értékeikről; a résztvevő csapatok és fegyverzetek felsorolása; javasolt elhelyezkedés; taktikai tippek; fegyverek részletes technikai leírása a tankoktól az utolsó kézigránátig; meg még egy csomó apróság. De ez még csak az egyes scenariok leírása, utána jön a hadműveleti rész, kezdve természetesen azzal a szerény kis táblázattal, ami azt mutatja be, hogy a 39 scenario hogyan következik egymás után a legutóbbi hatféle lehetséges végeredményének függvényében. Ha még ez mindig nem lenne elég, akkor következik a 29. amerikai és 352. német gyalogoshadosztály részletes felépítésének és történetének ismertetése. Ők páholják egymást a játékban. Ami talán még érdekes, az utolsó fejezetek, amiben a két humán játékos összecsapásának ismertetése a modemes játékban, illetve azon site-ok listája, amelyeken a **Close Combat**ra illetve egyéb *Atomic* által fejlesztett játékokra vonatkozó infokat, és főleg ellenfeleket találhatunk.

Mivel a könyvről írok, azt kell mondanom róla, hogy az a maga nemében tökéletes. A probléma a játékkal van: mélységes tiszteletem annak az aprólékos tervezői munkának, amit a játékba beleöltek, de hiába – akkor sem tud megfogni. Megyek vissza **PANZER GENERAL**-ozni.

CoVboy

ELSŐSEGÉLY

1869
Néhány pályakód a játékhoz:
51 - Mermerus
57 - Gaunlet
59 - Ranee
60 - Rodney
62 - Titania
64 - Sopraon **(Ez ott van valahol Kőhida mellett - CoVboy)**
65 - White Eagle
67 - Flying Cloud

ABUSE
Indítsd el a játék pályaszerkesztőjét az *abuse -edit* parancssorral, majd nyomd meg a Shift+Z-t, miközben az egérkurzor a pálya rajzán van. Így megkapod az összes fegyvert, és a TAB megnyomásával már el is kezdheted a pályát.
Ha nem az első pályáról szeretnél indulni, használd a következő command-line-t:
abuse -f levels\levelXX.spe
Az XX helyére a választott pálya számát írd be (01-21)

ALIEN INVASION
A pályakódok, a könnyebb áttekinthetőség érdekében tízesével csoportosítva:
START, ERMINTRUDE, HELP, CRACKERS, CHRISTMAS, WEDDING, TROUBLE, DEFENCE, GRASS, BOOKCASE, DISCO, SHOULDERS, MONEY, BLACKADDER, QUEEN, EDITOR, SABBATH, RUSH, NEWTON, APPLE GARAGE, MARION, LOVES, ME, GRANT, SOFTWARE, BIRTHDAY, PLATINUM, ELECTRIC, SEARCH AIRPORT, TARN, MOUNTAIN, NAIL, CIDER, FINISHED, LOVESICK, WORK, PROGRAMME, TELEVISION SECRETZONE, HIDESAWAY, HELLO, FIREMAN, DONGLE, LORRY, EINSTEIN, DAUGHTER

BAD MOJO
Töltsd be a kimentett játékállást, és a 007E pozícióra írj 00-t. Ekkor ismét négy életed lesz.

BATTLE ARENA TOSHINDEN
A kódokat a főmenüben lehet beírni.
GIMMEJIM - Ez a fő kód ('Boss code')
VIRTUAL1 - A játékos szemszögéből fogod látni az eseményeket
FUNNYHEADS - Nagy fejük lesz a játékosoknak
LIFEISUNFAIR - Próbáld ki, nem tudom, mi lehet...

CREEPERS XMAS DEMO
Három pályakód:
2. CMSSHRNDVL
3. NSHPPFNTFH
4. LTTLBLLNCK

MAD DOG 2.
Ez egy régebbi játék, de hátha valaki még mindig szeret vele játszani...
Ha halhatatlan szeretnél lenni, és végtelen töltény kell, másold át a CD-n levő *maddog2.exe* file-t a winchesteredre, majd szedd le róla a read-only attribútumot (*attrib -r maddog2.exe*) és töltsd be egy hex-editorba. Keress rá a 26 FF 8F B8 34 byte-sorozatra (hatszor található meg a file-ban), és mindegyik előfordulását írd át a 90 90 90 90 90 byte-okra. Ezután keresd meg az FF 8F BC 34 sorozatot, és írd át 90 90 90 90-re. A játékot úgy indítsd el, hogy először átlépsz a CD főkönyvtárába, majd beírod: *c:\maddog2.*

NEED FOR SPEED
Erről a játékról is sokszor volt már szó az Elsősegély rovatban, de azt hiszem, megér még pár sort áldozni rá.
Bármelyik autó teljesítményét le lehet cserélni a Warrior nevű, óránként 300 mérföldes sebességre képes autóéra. Ehhez a következőket kell tenned:
A winchestered főkönyvtárában hozzál létre egy *SIMDATA* alkönyvtárat, azon belül pedig egy *CARSPECS* nevűt (pl. *C:\SIMDATA\SIMDATA*). A Need for Speed CD-n található azonos nevű könyvtár tartalmát másold át a winchesterre, majd töltsd be a Need for Speed *GAMEDATA\CONFIG*\paths.dat file-ját egy hex-editorba. Keresd meg azt a részt, ahol a *\simdata\carspecs* szöveg található, és az előtte szereplő meghajtó jelét - ami jelenleg a CD-d jele - írd át a winchesteredére (Pl. *c:*).
Az átmásolt *by_r&t* nevű file attribútumát állítsd át read-only-ra (*attrib +r by_r&t*).
Végül pedig a *traffc.pbs* file-t másold át a kiválasztott autó pbs file-ját felülírva (pl. a Porsche 911 módosításához másold a *p911.pbs* helyére). Ehhez a művelethez a legegyszerűbb a *Volkov Commander*, vagy bármely hasonló program használata, mert DOS-ban a másolandó file-ok attribútumát is meg kéne változtatni.

QUAKE
A program készítői a Nightmare mód választását egy kicsit körülményessé tették, hogy senki se választhassa véletlenül ezt a nehézségi fokozatot. Ha jól meggondoltad döntésedet (azaz valóban a Nigthmare fokozaton szeretnél játszani), először menj be bármelyik teleporton, majd indulj el a negyedik epizód folyosóján. (Ha a shareware verzióval játszol, akkor figyelmeztet, hogy az a folyosó a regisztrált verzió negyedik epizódjához vezet, de ezzel ne törődjél.) Sétálj bele a vízbe, majd mikor süllyedni kezdesz, lépj hátra a falig. Ekkor nem esel le a kis szobába, hanem az egyik gerendán maradsz. Ezen menj a bal oldalon található folyosóhoz, ahol rátalálsz a Nightmare szint teleportjára.

RADIX: BEYOND THE VOID
A következő kódokat játék közben gépelheted be:
(A *-al megjelöltek csak az 1.1-es verzióban használhatóak)
NSOPTA - Maximum páncél, maximum energia, összes fegyver
NSBAGWAN - Ultra-pajzs bekapcsolása. A pálya végéig megmarad a pajzs
NSE - Maximum energia (*)
NSBJIPP - Próbáld ki, majd meglátod...
NSOPTL - A környezet világosabb lesz
NSBLASTER - A pajzs gyorsan regenerálódik (*)
NSHORSLEY - Az energia gyorsan regenerálódik (*)
NSDIEBESTERDS - A fegyverek gyorsabbak lesznek (*)
NSFRICOFF - Légellenállás kikapcsolása (*)
NSDEATH - Az ellenfelek vadabbak lesznek (*)
NSHALT - Ha megnyomod a MIN THROTTLE gombot, lebegni fogsz (*)
NSOPTD - Debug üzemmód
NSWARPxy - Ugrás az x. epizód y. szintjére (Az egyes epizódok 9. szintjére nem lehet így átmenni.)
NSOPTM - Teljes térkép bekapcsolása

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
Ha sok pénzt szeretnél, töltsd be egy hex-editorba az egyik *.car* kiterjesztésľ file-t, és a D5DC és D5DF közötti helyekre írd be a következő byte-sorozatot: 00 E1 F5 05.

WITCHAVEN 2
Az előző számból kimaradt kódok (előttük egy Backspace-t, utánuk Enter-t kell nyomni).
CUREPOISON - Méreg gyógyítása
ENCHANT - A fegyvert varázsfegyverré teszi
EXPERIENCE - 10000 tapasztalati pontot kapsz
HEROTIME - Sérthetetlenség
KILLALL - Megöli a szinten levő összes szörnyet
LIST - Koordináták kiírása
NOBREAK - A fegyverek nem törnek szét használatuk közben
RAFAEL - Falminták megváltoztatása
RESISTFIRE - Ellenállóvá tesz a tűzzel szemben
SHIELD és SHIELD2 - Különböző páncélok
SHOWMAP - Teljes térkép
SHOWOBJECTS - A térképen látszódni fognak a tárgyak

WORMS: REINFORCEMENTS
A fantasztikus Worms még fantasztikusabb kiegészítésében a speciális fegyverek (banana bomb, sheep és minigun) használatához a fegyverválasztáskor gépeld be a BOBJOB szót. Ha ki szeretnéd kapcsolni ezt a cheat-et, gépeld be az előbbi szót visszafelé (BOJBOB).
A Reinforcements-ben található még egy egyszemélyes játékra tervezett küldetéssorozat is, 25 pályával. Ezeknek a kódjai:
VERYEASY, OHSOEASY, UNCHAINS, BJORNPOP, DODGEMAX, STARTURN, HEYGEOFF, REZDOGGY, HIGHKICK, LONG AGO, HEY JOHN, SATANICS, NEARDEAD, SCUMBAGZ, GOOD BYE, TRUTHOUT, 17THKIND, GOGOGOGO, PIGSPACE, TRUMPTON, PARANOID, MIXTURES, VERY MAD, INSANITY, GREATGIG

Továbbra is várom cheatjeiteket a szerkesztőség posta- vagy e-mail címére (a borítékra írjátok rá: **Elsősegély**).

Dino

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!

Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)*.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Feladó: ____________________

____

____

☐ ☐ ☐ ☐

Előfizető vagyok ☐
Nem vagyok előfizető ☐
Előfizetői azonosítási számom:
_ _ _ _ _ _ _ _ _

Utánvéttel megrendelem a PC Ultra 96/1-96/6 számait csak együtt 1.188 Ft helyett 700 Ft + postaköltség (850 Ft) áron .... példányban

Utánvéttel megrendelem a 37 db. CoV újságból álló akciós csomagot 5.128 Ft helyett 1.000 Ft + csomagköltség (1.200 Ft) áron .... példányban

Bélyeg helye, vagy zárt borítékban kérjük elküldeni

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

Eladó egy 286-os alaplap + processzor + 1MB DRAM. Irányar 2.000,- Ft. **Varga Attila**, Erdőkertes, 2113 Mikszáth Kálmán u. 1. Tel.: (06-27) 385-386.

Vírusmentes PC-s programcsere. Listát kislemezen és válaszborítékot küldj. Ezt ne hagyd ki! rj! Címem: **Varga Zoltán,** 9731 Kôszeg, Pf:9.

Diamond Edge 3D 3240 XL 2MB VRAM, PCI (Videó és hangkártya) garanciával eladó. Cím: **Szamosi Péter**, 3375, Mezőtár-kány Rákóczi u. 21. Tel: 06/20-239-582

CD-k hihetetlenül olcsón, egyenesen az importőrtől! Olcsóság, frissesség! Ugyanitt CD-írás. **Gerendás Péter**, Tel: (06-30) 242-290

Vadonatúj Sony PSX + Control pad + Demo CD 54.000.-Ft-ért eladó. **Czikora Tamás**, Szolnok, Tel: (06-56) 377-190

Eladó egy Tallgrass FS 250-es Streammer meghajtó, 22 db. DC 21/20-as kazettával. Érdeklődni: **Báder Zoltán**, Tel: (06-26) 342-269

486-os számítógép CD rommal 85.000.-Ft-ért eladó. Tel: (06-47)-325-939

486 DX4/133-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel: (06-30) 502-804 (**Mátrai László**)

CD írás 400.-Ft-tól. Cím: **Tamás László**, 1186. Budapest, Margó Tivadar u. 220. Tel: 292-5587

PC-re eredeti CD-k eladók: Need for Speed Special Editor + Neeed for Speed, Warcraft II.+ Mission CD, Worms + Mission CD, Settlers II. Érdeklődni: (06-26) 342-289 (**Báder Zoltán**)

486 DX4/133-as vadonatúj PC konfiguráció rendkívül kedvező áron eladó! Expert alaplap 256 KB Cache, PCI busz + EIDE, 4 MB 36 Bites RAM, 840 MB Winchester, 1.44 MB floppy, 14" színes SVGA LR-NI Axion monitor, 1 MB PCI S3 monitorvezérlő, Mini torony ház, billentyűzet, egér. 1 év garancia! Tel: (06-30) 502-804, (**Mátrai László**)

CD írás. 1800Ft / db. 5 lemezig, 5-10 lemezig 1700 Ft. További mennyiségi kedvezmények. Budapest, Futár u. 40. II/6. **Tel: (20) 462-333.**

Gyári OS/2 Warp Version 3 operációs rendszer 3.5" lemezen, még kitöltetlen regisztrációs kártyával eladó. Bónusz programok: IBM Internet Connection, Fax Works, Compuserve Information Manager, stb. Ára: 11.000.- Ft. **Matalik Krisztián**, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11. Tel: (37) 364-387

Figyelem! Szabadon másolható programcsere AT286-ra (1MB). Listáért és válaszborítékért listát küldök. **Horváth Szebasztián**, 4134 Mezősas, Nagy S. u. 72. Tel: (54) 436-062

A legújabb eredeti PC CD-k eladók: Gender Wars, Time Commando, Settlers 2, Megarace 2, Shellshock, Duke 3D ... stb. Hihetetlen választék! **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6 Tel: 2-178-812 vagy 2-151-507

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ előfizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 4.** (Ára: utánvéttel 699,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 599,- Ft)
... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 2.000,- Ft)
... pl. **A PC-k hangja c. könyv** (Ára: utánvéttel 1.499,- Ft, csekkes előrefizetéssel 1.299,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:
☐negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számait. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:
☐CDU 96/1 (megjelent) ☐CDU 96/2 (megj.: 96.december) ☐CDU 1997-es évfolyama (4 szám)

Szavazataim *(1-10)* a CoV/PCU szerzőire (beküldési határidő: 96. 10. 22.)

CoVboy/Lacus stb.	10	Dino		Zool		Hacker	
DoT		O-Man/Uboyka		NAFA/Zee		Reptile	
HáPi		Holu/Mr-X		ChX/WT Pooh		Petroff	
Ggab		Hancu&Hangya		Ruszi		Benny	
Bryan		Ca$h		Iw0		FEC	
Boldi		Kozy		Tarby		NightBlade	
Csibra Gergő		Kunci		Pörkölt Desiato		Buddha	

Szavazz a szerzőkre!

Demokratikus szavazást tartunk, mely alapján azt szeretnénk eldönteni, hogy mely szerző munkáját értékelitek olyan színvonalúnak, amely emeli/emelné lapunk színvonalát, értelemszerűen amely szerzők szavazat átlaga nagyon alacsony lesz, elképzelhető, hogy a jövőben a háttérbe fognak szorulni. Kérünk mindenkit, hogy ne a rovat jellege szerint hozza meg döntését (pl. ha valakit nem érdekel a felhasználói rovat, attól még nem biztos, hogy FEC-nek repülnie kell), vagyis fogalmazás, stílus stb. alapján alkosson mindenki képet, s ezt állítsa be egy 1-10-ig terjedő skálán. Ezt a számot kérjük beírni a szerző neve mellé. Ha valaki nem ismeri az adott szerző cikkeit azt a sort hagyja üresen.

Eredeti PC-CD-k eladók. QUAKE, Z, CRUSADER: NO REGRETS, SHANNARA, NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION, BERMUNDA SYNDROME, SILENT HUNTER, GENE MACHINE, RISE 2 - RESURRECTION, 5% kedvezménnyel. **Molnár Péter**, Tel: 277-64-81

Eladó vagy értelmes dologra elcserélhető egy Action Replay MK7 és egy Media Vision Thunder Board hangkártya. Ajánlatot kérek. Cím: **Vilhelm Balázs**, Ecseny, Petőfi u.115., 7454

MECHWARRIOR II.+ Data Disk, COMMAND & CONQUER + MISSION Disk, WARCRAFT II., NBA LIFE, TOUCHE. **Tóvári Tibor**, Tel: 180-37-38

Olcsón eladó egy 250 MB-os belső Conner Streamer 8 kazettával. Másfél éves, alig használt, jó állapotban van. **Fellner Ferenc**, Tel: 258-57-78 BBS (22:00-7:00): 258-57-79

PC-sek figyelem! CD-s játékok nagy választékban olcsón eladók. **Ifj. Szűcs Károly**, 4244 Újfehértó, Béke u. 20.

Eladó SOUND GALAXY BASIC 16 hangkártya, 100% Sound Blaster, Windows Sound System, Adlib kompatibilis, CD-ROM vezérlés ára:11.000.-Ft. Cím: **Lévai Zoltán**, 4100, Berettyóújfalu, Csillag u. 7. Tel: (06-54) 402-609-délután, hívj megegyezünk.

Keresem a Krynn-trilógiát PC-re, csereprogramért vagy pénzért. CD előnyben. Ajánlatot kérek. Cím: **Szalabán Attila**, Nagykanizsa, Jakabkuti u. 78., 8800

CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: **277-64-81**.

Egyéb

C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel: 282-35-35

C-64-re eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. Érdeklődni: **Földes Jánosné**, 5000, Szolnok, Markotános u.20. Tel: 56/420-544


COMPFAIR 96
1996. október 22-26.
Budapest
Budapesti Vásárközpont
9. Nemzetközi Számítástechnikai és Telekommunikációs Szakkiállítás és Vásár
Mi is részt veszünk a Compfair '96 kiállításon, a BNV területén, 1996. október 22-26-ig. Mindenkit szeretettel várunk az 'A' pavilon 108-as standján, a Compfair áruházban. Rendkívüli akciókkal várjuk olvasóinkat. Csak a kiállítás ideje alatt: Kedvezményes folyóirat-, könyv-, CD-, és hardver vásár, valamint további meglepetések. Mindenki, aki a helyszínen előfizet egy évre lapunkra a PC Ultrára, vagy 1 évre CD-s kiadványunkra a CD Ultrára, egy ajándék CD-t is kap. Érdemes eljönni!
A PC ULTRA 96 / októberi számának Információs melléklete

Microsoft Home

Microsoft

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™



Microsoft HOME

Szoftverek Otthonra

Start

Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy msinfo@ms.zene.hu

Hatalmas nyárvégi leértékelés – amíg a készlet tart!

10 Pack Bundle Top 10 Combo	~~7992,-~~	5.992,-
11th Hour	~~10960,-~~	7.992,-
3D Body Adventure	~~11920,-~~	7.992,-
3D Ultra Pinball	~~6392,-~~	4.992,-
Aces of the Deep	~~14320,-~~	7.992,-
ADAM, The Inside Story	~~12640,-~~	7.992,-
AnnaTommy-Adventure into Human Body	~~6960,-~~	4.000,-
Arcade Favorites (5 CD-ROM)	~~4720,-~~	3.992,-
Arctic Baron	~~7960,-~~	5.992,-
Ascendancy	~~10960,-~~	7.992,-
Astronomica	~~11680,-~~	7.992,-
Battle Isle 2.	~~10320,-~~	7.592,-
Beast Within (Gabriel Knight 2.)	~~8720,-~~	7.992,-
Betrayal at Krondor	~~7960,-~~	4.992,-
Bioforge	~~11120,-~~	6.992,-
Blood Bowl	~~9520,-~~	5.992,-
Bloodnet	~~12320,-~~	6.992,-
Brain Dead	~~8720,-~~	6.992,-
Breach 3.	~~3840,-~~	2.500,-
Buzz Aldrin's Race into Space	~~11560,-~~	3.992,-
Civilization+Railroad Tycoon Bundle	~~8960,-~~	6.992,-
Companions of Xanth	~~10240,-~~	3.992,-
Complete Ultima VII.	~~11360,-~~	3.992,-
Corridor 7	~~5400,-~~	2.992,-
Crayola Art Studio	~~12640,-~~	7.992,-
Create Your Own Games	~~6960,-~~	2.992,-
Creature Shock	~~10320,-~~	2.992,-
Cybermage	~~7992,-~~	3.992,-
Cyclones	~~4960,-~~	1.992,-
Dagger's Rage	~~5760,-~~	3.992,-
Digital Dreamware	~~4640,-~~	1.992,-
Dracula Unleashed	~~5200,-~~	1.992,-
Dragon's Lair	~~5200,-~~	1.992,-
Earthsiege	~~10320,-~~	4.992,-
Empire Deluxe Masters Edition	~~7360,-~~	3.992,-
Encyclopedia of Science	~~12720,-~~	4.992,-
Eternam	~~8640,-~~	2.992,-
Expect No Mercy	~~7992,-~~	3.992,-
F-14 Fleet Defender	~~14320,-~~	3.992,-
Fade to Black	~~7120,-~~	3.992,-
Fatal Racing	~~7992,-~~	2.992,-
Full Throttle	~~10320,-~~	4.992,-
G.O.R.G.	~~6160,-~~	1.992,-
Goblins 3.	~~5200,-~~	2.136,-
Grandest Fleet	~~10320,-~~	2.992,-
Hammer of the Gods	~~11920,-~~	3.992,-
Hollywood: The Bizarre	~~9520,-~~	6.992,-
Horde	~~6776,-~~	2.992,-
In the Company of Whales	~~11840,-~~	3.992,-
Indy Car Racing	~~6720,-~~	3.992,-
Indy Car Racing 2.	~~7992,-~~	4.992,-
Island of Perils	~~6320,-~~	4.992,-
Just Grandma and Me	~~5940,-~~	2.992,-
King's Quest VII.	~~13520,-~~	2.992,-
Kyrandia 3.	~~7992,-~~	2.992,-
Labyrinth of Time	~~7200,-~~	2.992,-
Last Dynasty	~~7992,-~~	3.992,-
Lifestyle Bundle (4 CD)	~~7960,-~~	2.992,-
Lode Runner	~~4160,-~~	2.130,-
Lost in Time	~~5520,-~~	2.130,-
Maabus	~~5520,-~~	1.992,-
Maniac Mansion 2.	~~4240,-~~	1.992,-
Math Workshop	~~10320,-~~	6.992,-
Mediasource Topics	~~10160,-~~	4.992,-
Movie Clips	~~4392,-~~	2.400,-
Music Game	~~4960,-~~	1.992,-
Music Workshop	~~5920,-~~	2.992,-
Natural Sound Effects	~~3960,-~~	1.992,-
Neuropak (Neurodancer+Passion Files)	~~6800,-~~	2.992,-
New Basics Electronic Book	~~6720,-~~	4.992,-
Noctropolis	~~13520,-~~	2.992,-
Operation Neptune	~~10160,-~~	2.992,-
Oregon Trail	~~11040,-~~	2.992,-
PC Video Madness Book+Disc	~~7960,-~~	3.992,-
People: Twenty Years of Pop Culture	~~5840,-~~	2.992,-
Pinball Arcade	~~7992,-~~	4.992,-
Planetary Taxi	~~7060,-~~	4.992,-
Productivity Pak	~~5200,-~~	2.992,-
Quantum Gate	~~4360,-~~	1.992,-
Recess in Greece	~~9200,-~~	4.600,-
Renegade	~~4960,-~~	1.992,-
Return of Phantom	~~5120,-~~	1.992,-
Rise of the Robots	~~13120,-~~	4.992,-
Robinson's Requiem	~~5600,-~~	2.992,-
Sabre Team	~~5120,-~~	1.992,-
Scarry Poems	~~3840,-~~	1.400,-
Shadowcaster	~~3520,-~~	1.992,-
Shivers	~~5364,-~~	2.992,-
Slackware Linux 2.1	~~9520,-~~	4.800,-
Space Odyssey	~~4960,-~~	2.400,-
Space Quest VI.	~~7992,-~~	2.992,-
Star Child	~~4840,-~~	1.992,-
Subwar 2050	~~15840,-~~	2.992,-
Super Sports II.	~~4340,-~~	1.992,-
System Shock	~~11120,-~~	3.992,-
Terra Nova	~~9520,-~~	7.992,-
Thexder	~~6392,-~~	2.992,-
Time Almanach 20th Century	~~10720,-~~	4.992,-
Tommy	~~7992,-~~	3.992,-
Torin's Passage	~~5364,-~~	2.392,-
Ultima I-VI.	~~8320,-~~	3.992,-
Ultrabots	~~3520,-~~	1.992,-
Under a Killing Moon	~~7680,-~~	2.992,-
Video Game Solution Disk	~~5240,-~~	1.992,-
Virtual Reality Starter Kit	~~9200,-~~	3.992,-
Vortex	~~11120,-~~	2.992,-
Voyeur	~~14720,-~~	2.992,-
Welcome to Bodyland	~~6900,-~~	2.992,-
Wing Commander I-II.	~~10900,-~~	3.992,-
Wing Commander III.	~~8720,-~~	2.992,-
Wolf	~~12320,-~~	3.992,-
World of Flight	~~5200,-~~	2.992,-
X-Wing Collectors Pack	~~10320,-~~	4.992,-
Zone Raiders	~~7992,-~~	2.992,-

Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

Megrendelőlap

Alulírott.......................................,...................................
cím alatti lakos postai utánvéttel megrendelem a Mixim kft-től az alábbi CD-ROM-okat:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

A CD-k árát és a postaköltséget a csomag kézhezvételekor egyenlítem ki.

.... (dátum) .... (aláírás)

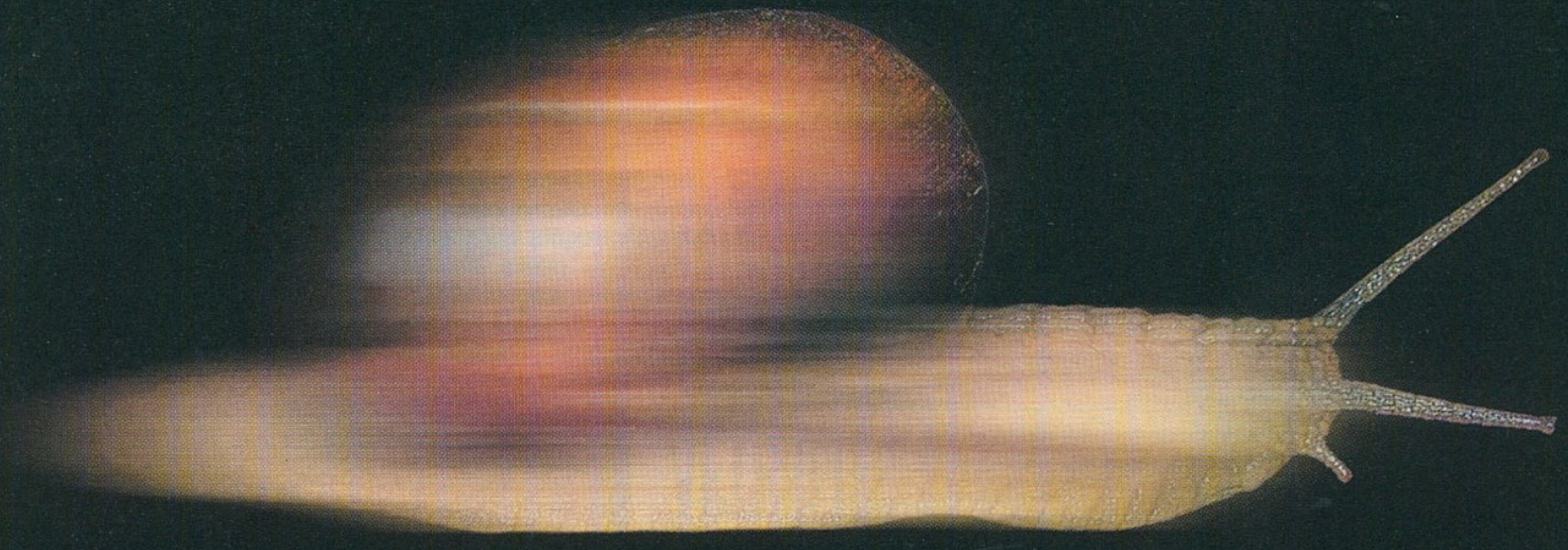
ACOMP Minden,

Ez egy csiga ...



DE, ha hozzáadunk még ...

**AMD Pentium 100MHz + cooler, 256KB cache,
8MB RAM, 1,44MB floppy, 850MB HDD,
PCI VGA kártya 1 MB RAM, DeskTop ház,
102 gombos billentyűzet, Yakumo mouse**



... akkor ez egy **Office computer**!!! CSAK 69.992 Ft+ÁFA!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, PCI IDE, Acorp	10.100
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel VX chipset, Award bios, PCI IDE, Acorp, Aristo	15.392
-	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel HX chipset, Award bios, PCI IDE, Acorp	18.092

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö			1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö Vesa Local Bus			1.400
A	Tekram Cache vezérlö, VLB (DC 680C)			4.000
A	Tekram SCSI vezérlö, VLB (DC 380)			4.000
-	Tekram SCSI vezérlö, PCI (DC 390)			12.000
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlö, PCI, OEM			29.992
	Ethernet 16bit hálozati kártya (ISA)			3.600
	Ethernet 32bit hálozati kártya (PCI)			4.800
	Tipus	Ram / Max	Bit	
	Vesa Local Bus (6 hó gar.)	1 / 2 DRAM	32	4.992
	S3 Trio 64	1 / 2 DRAM	64	5.200
	S3 Trio 64V+	1 / 2 EDO	64	6.400
	S3 Trio 64V+	2Mb EDO	64	8.600
	S3 Virge 3D (3D gyorsitó)	2 / 4 EDO	64	12.800
	Hercules Tseng ET6000	2Mb MDR	128	27.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	CP 18 hangfal (tápegység)	3.600
	Right GCS-100 hangfal (tápegység)	4.992
	Right GCS-200 hangfal (tápegység)	5.992
	Thunder hangfal (tápegység)	7.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Hornet - Jet Media Labs (16bit, stereo, SB kompatibilis)	6.992
	Cybersonic-SII (SB comp. 16bit, stereo, Wavetable)	10.800
*	Sound Blaster Vibra 16 (16bit, stereo) OEM	12.800
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	14.400
	Sound Blaster AWE32 (16bit, stereo, Wave) OEM	18.992
	Sound Blaster AWE32 (16bit, stereo, CSP, Wave) OEM	23.992
-	GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM	10.992
-	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	6.992
A	GRAVIS ULTRA SOUND P&P Pro (1Mb / 9Mb RAM)	27.992
	Pora 14400bps belsõ Fax/Modem	8.992
	Hornet 28800bps belsõ Fax/Modem	18.992
	Modem Blaster 28800bps belsõ Fax/Modem	20.800
	Pora 14400bps külsõ Fax/Modem	12.992
	Pora 28800bps külsõ Fax/Modem	27.992

Minolta lézernyomtató:

A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	63.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tüs, A4	23.600
	KXP-2130 24 tüs, A4, szines opció	32.640
	Festékszalag 9 tüs tipushoz	1.160
	Festékszalag 24tüs tipushoz	1.960

Szerviz dijak:

	Alkatrész beszerelés	1.400
	Átépités	3.000
	Kiszállitás, helyszini üzembe helyezéssel	5.000
	Helyszini javitás 1 óra (garanciális és nem garanciális)	5.000
	Minden helyszinen megkezdett további 1 óra	2.000

Memória-cache elemek:

	512Kb DRAM 70ns	1.100
	512Kb EDO RAM 50ns	1.720
	4Mb SIMM 70ns, 32b	2.700
	8Mb SIMM 60ns, 32b	5.892
	8Mb SIMM 60ns, 36b	6.500
-	16Mb SIMM 60ns, 36b	13.000
	256Kb Burst cache	2.160
	256Kb Burst cache	5.800

Processzorok:

	Am5x86-P75MHz	5.492
E	Am5k86-P100MHz	11.792
-	Intel Pentium 100MHz	18.992
-	Intel Pentium 120MHz	22.592
	Intel Pentium 133MHz	28.892
	Intel Pentium 166MHz	54.092
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
*	586 cooler	880
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	DeskTop ház + táp	4.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
	Nagytorony+230W táp	14.992
	Tápegység 200W	3.840
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	"Y" tápkábel elosztó	400
-	"Y" game port elosztó	1.900
	220W hálozati kábel 3m	400
	Printer kábel (1.8m)	320
	Printer kábel (3m)	392
-	Printer kábel (5m)	520
-	Printer kábel (10m)	960
	Modem kábel	560
	Laplink kábel (1.8m)	360
	BNC T-dugó	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

APC szünetmentes tápok:

-	250VA	18.992
	400VA	28.640
*	600VA	38.400
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.800
-	QS-189 Python	1.800
	QS-191 Starfighter	1.600
-	QS-201 Super Warrior	2.640
-	QS-203A Avenger	1.840
	QS-206 Skymaster	6.160
-	QS-209 Skyhawk	1.560
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.920
	Gravis Game Pad	3.120
	Gravis Analog Joy	3.900
	Gravis Analog Pro Joy	5.800

Mágneslemezek

	NoName 3.5" DSHD	520
	TDK 5.25" DSHD	792
	TDK 3.5" DSHD	960

Winchesterek:

	840Mb Quantum	19.992
	1.0Gb Fujitsu, Conner	21.692
-	1.2Gb SeaGate	24.392
-	1.7Gb IBM	28.892
-	2.1Gb Quantum	34.292
-	1.0Gb SCSI Quantum Atlas	33.392
-	2.0Gb SCSI Quantum Atlas	50.492
	4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix (1hó garancia)	81.992
!	4.3Gb SCSI Quantum Atlas	112.992
	HDD beépitö keret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD irók:

	1.44Mb FDD Sony	3.280
	Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	16.992
	Toshiba CD-ROM 2x, SCSI	5.992
	Sony 76S CD-ROM 4x, SCSI	16.992
!	JVC (4xR-2xW), Gear software (XRW2010)	109.992
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	159.992

Monitorok:

	14" SVGA (1024*768, 0.28)	34.992
	14" Targa (1024*768,0.28, LR, NI)	35.992
	14" Mag (1024*768, 0.28, LR, NI)	38.992
!	14" ViewSonic ES (1024*768, 0.28, LR, NI)	49.992
	15" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI)	46.992
!	15" Mag (1280*1024, 0.28, LR, NI)	52.992
!	15" Mag Trinitron (1280*1024, 0.28, LR, NI)	62.992
	15" ViewSonic GS (1280*1024, 0.28, LR, NI)	74.992
!	15" ViewSonic GA (1280*1024, 0.28, LR, NI)	91.992
	17" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI)	79.992
!	17" Targa Trinitron (1280*1024, 0.26, LR, NI)	108.992
!	17" Mag (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	93.992
!	17" Mag Trinitron (1280*1024, 0.26, LR, NI)	110.992
!	17" ViewSonic GS (1280*1024, 0.27, LR, NI)	129.992
!	17" ViewSonic GA (1280*1024, 0.27, LR, NI)	145.992
!	17" ViewSonic PS (1600*1280, 0.25, LR, NI)	159.992
	14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyüzet Kanrich (USA / Hun.)	2.080
	105 gombos billentyüzet Kanrich (Hun.)	2.400
	Microsoft Natural Keyboard OEM	10.400
	Microsoft Natural Keyboard	11.200
	Microsoft mouse OEM RET	4.560
	Yakumo mouse	992
-	Genius Easy Mouse	1.192
	Genius Mouse Too	1.840
-	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse (4 szinben)	2.400
	Mouse pad mintás	200
	Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
	Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szin)	23.920

CD-s dolgok:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	124
	2db-os tok normál	180
-	4db-os tok dupla	240
	Blue irható CD	1.320
	Maxell irható CD	1.440
	Archiválás CD-ROM lemezre	**1.200**

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

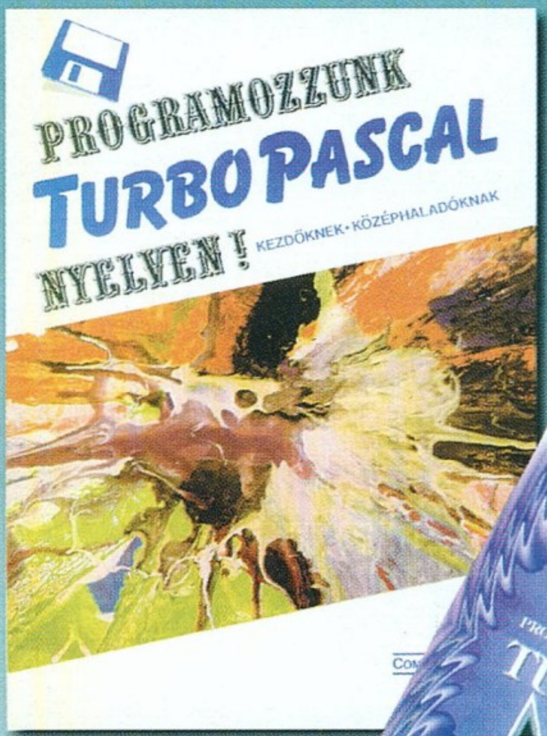
Keresse könyveinket

a Compfair '96 rendezvényen is, viszonteladóinknál.



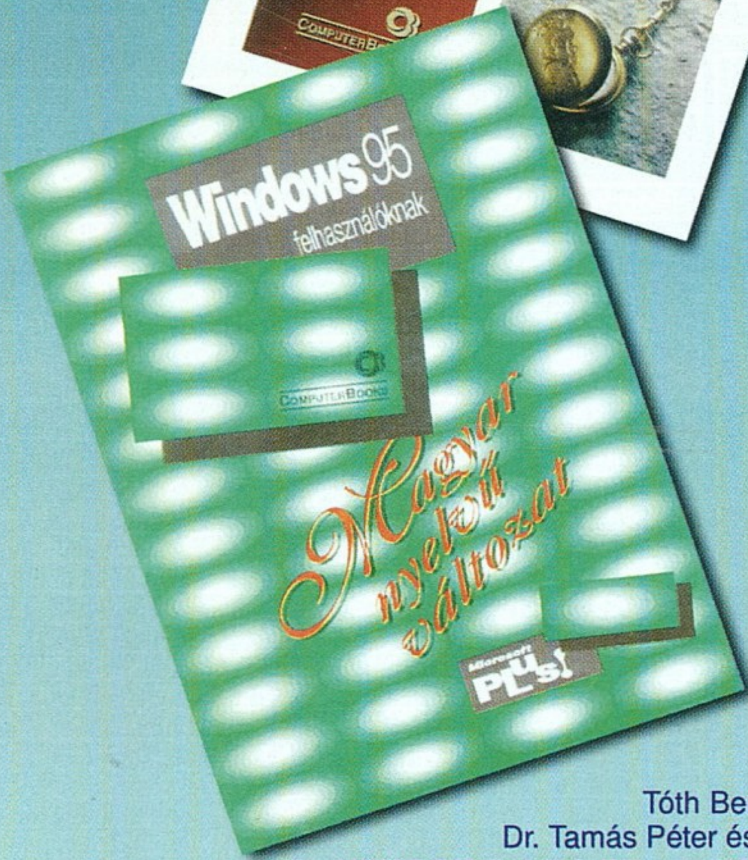
Dr. Kovács Tivadar - Dr. Kovácsné Cohner Judit - Ozsváth Miklós
OFFICE '95 - Irodai alkalmazások példákkal, feladatokkal

Ez a kiadvány talán a szokottnál kevesebb felesleges információt ad, de egy kötetben összegyűjtve tartalmazza az Office csomag Word, Excel, Schedule+, és Powerpoint célorientált ismertetését.



Benkő - Benkőné - Tóth - Varga
Programozzunk Turbo Pascal nyelven ! kezdőknek - középhaladóknak.

A népszerű Turbo Pascal (5.0-tól a 7.0-ig) nyelv elsajátításához nyújt segítséget a tartalmában és formájában megújult könyv (objektum orientált programozással bővítve), és a lemezmelléklet.

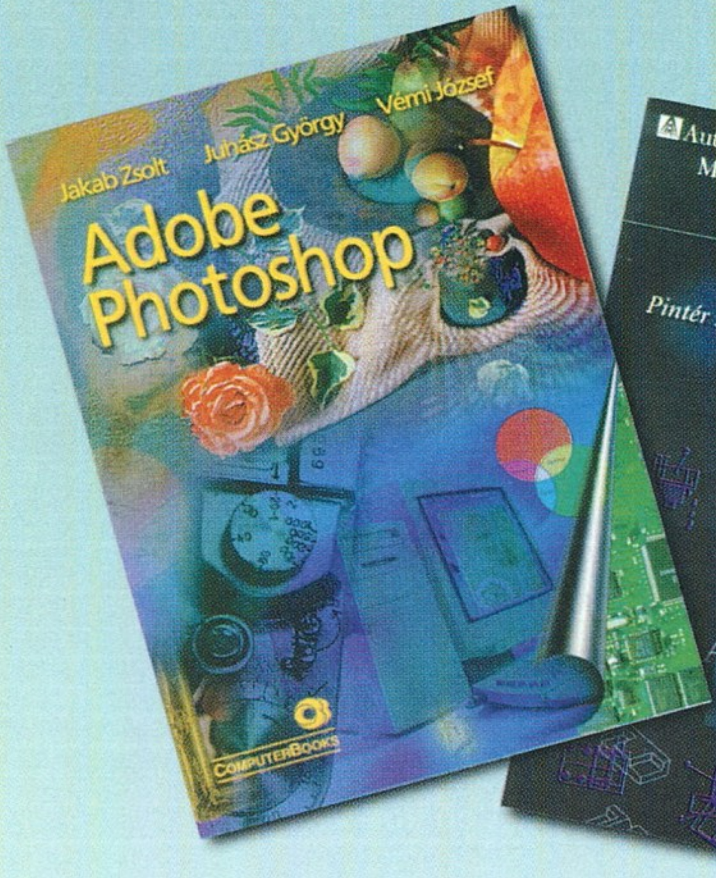


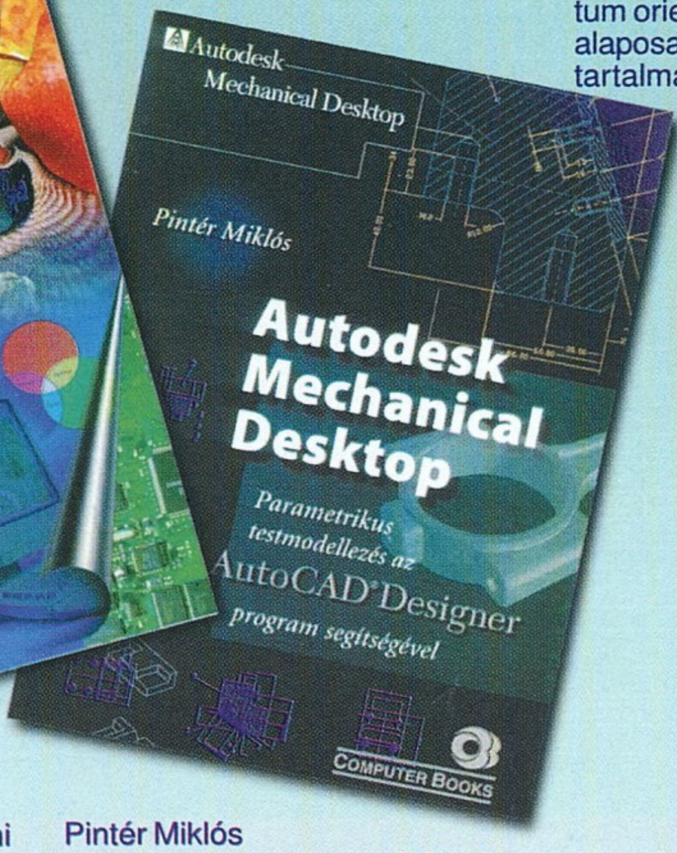


Benkő - Benkőné és trsai
Programozási feladatok, és algoritmusok Turbo Pascal nyelven

Tóth Bertalan
Dr. Tamás Péter és trsai
WINDOWS 95 felhasználóknak

A fentebb említett Turbo Pascal tankönyv kiegészítője ez a kiadvány. Programozási feladatok segítségével gyakorolhatunk az alapoktól egészen az objektum orientált programozásig, valamint egy alaposan összeállított algoritmusgyűjteményt is tartalmaz a könyv, és a lemezmelléklet.





10 % kedvezmény a szelvény bemutatóinak a ComputerBooks Kiadóban !

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf.: 71.
Tel.: 1751-564, 1753-591.
Fax.: 1753-591.

Jakab - Juhász - Vémi
Adobe Photoshop

A DTP világának legsokoldalúbb és legelterjedtebb programjának ismertetése az alapoktól a profi alkalmazásokig.

Pintér Miklós
Autodesk Mechanical Desktop

Parametrikus testmodellezés az AutoCAD Designer program segítségével. Könnyen, gyorsan, egyszerűen.

Kérje ingyenes katalógusunkat !

KIM SOFT MULTIMÉDIA ÁRLISTA

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760

A közölt árak nem tartalmazzák a 25%-os áfát.

Microsoft Home sorozatból

Creative Writer/Fine Artist Bundle CD-ROM	7 500,-
Composers Collection for Win (3 CD)	**7 996,-**
Flight Simulator 5.1/CD ROM	9 400,-
Magic School Bus sorozat	
Earth for Win. 1.0 / Human Body 1.0	6 500,- / 6 500,-
Oceans for Win. 1.0 / Solar System 1.0	6 500,- / 6 500,-
Dogs for Windows 1.0 CD-ROM	**4 900,-**
3-D Movie Maker for Windows'95 (Új!)	6 500,-
Dinosaurs for Windows (Az őslények története)	**4 900,-**
Dangerous Creatures for Windows 1.0 CD ROM	4 900,-
Ancient Lands for Windows 1.0 CD ROM	**4 900,-**
Oceans for Windows 1.0 CD-ROM	4 900,-
Art Gallery for Windows CD ROM	**8 200,-**
World of Flight 1.0 CD ROM	4 900,-
Bookshelf for Win. 1995 /for Win95 1996	**8 200,- / 8 200,-**
Cinemania for Windows CD-ROM 1996	4 900,-
Encarta World Atlas for Win95 CD-ROM 1996	**8 200,-**
Encarta for Windows CD-ROM 1996	8 200,-
Music Central for Win95 CD-ROM	**6 500,-**

Nyelvtanító programok, szótárak

Asterix, az angoltanár 1. / 2. rész	5 400,- / 5 400,-
Angol kiejtésiskola (Angol beszédtanító CD)	**5 900,-**
Angol-magyar Országh „nagyszótár" CD-n	15 400,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar, magyar-angol hangos szótár CD-n	**7 900,-**
Anyanyelvi könyvespolc CD	7 900,-
ClipDIC English 1. /2. (CD angol „beszédértés"-hez)	6 200,-
ClipDIC Bussiness English (CD üzleti angol)	**7 400,-**
Német-magyar hangosszótár	11 900,-
Nyelvész (Angol+német nyelvtanító) I. / II.	**5 200,-/5 490,-**
Nyelvmester angol /német, kezdő /haladó	5 600,-
Nyelvmester (angol haladó nyelvvizsga teszt)	**5 600,-**
PIC-DIC angol /német /francia -magyar képes szótár	6 200,-
American Heritage Talking Dictionary	**3 900,-**
Begining Reading /Correct Grammar	4 900,- / 3 000,-
Grammar Games /Lion King Story Book	**5 900,- / 6 400,-**
Learn to Speak English /French /German /Spanish	21 400,-
Sesame Street: Lets Make Word (Új!)	**7 400,-**
Webster's New World Dict.	4 900,-

Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

3D Bug Adventure /Ancient Cities	**3 900,- / 7 400,-**
Animals of San Diego Zoo (Akció!)	1 996,-
Astrologer /Astronomer	**3 400,- / 3 400,-**
Az állatok világa (Brehm) / Body Works 5.0	6 900,- / 3 200,-
Bob Dylan / Budapest CD-Atlasz	**2 900,- / 7 900,-**
Corel CD Home sorozat tagjai	Hívjon!
Cousteau Under the Sea	**7 900,-**
DK: Eyewitness sorozat tagjai	
Encyclopedia of Nature /Ency. of Science	**6 800,-/6 800,-**
Cartopedia World Atlas /History of the World	7 996,-/9 996,-
EbCiklopedia (magyar-angol kutya-enciklopédia)	**3 996,-**
Grolier 1996 Multimedia Encyclopedia – OEM	2 800,-
History of Music (4 CD)	**7 200,-**
History Through Art-1 /History Through Art-2	6 400,-/6 400,-
How the World Works /How Your Body Works	5 600,-/1 400,-
Képes Krónika /Le Louvre The Palace	**4 960,-/6 900,-**
Manóka-Land (Játékos képességfejlesztő gyerekeknek)	4 900,-
Matematikai oktatóprogramok gyerekeknek	**Hívjon!**
Monet - Verlaine - Debussy (Impresszionisták)	9 400,-
Ocean & Zoo Explorers (Élvezetes játék és tanulás 2 CD)	7 400,-
PC Globe's Map-N-Facts (Világatlasz) (Akció!)	**1 996,-**
PC-ROM Multimédia PC Enciklopédia	6 400,-
Picture Atlas of the World (National Geographic)	**13 400,-**
Politikai és Gazdasági Világatlasz (Akció!)	5 990,-
Révai nagy lexikon (Akció, amíg a készlet tart!)	**12 400,-**
Super Tutor: Chemistry	6 900,-
World War II /ZOO Kittenberger	**6 900,- / 3 200,-**

Játékprogramok

101: Only the Best Games 3 / 4. / 5.(shareware)	1 996,- / 1 996,-
11th Hour /1830 Railroads & Robbers	**6 400,- / 5 900,-**
Actua Soccer (Focijáték!) /Afterlife	6 996,- / 7 900,-
Alone in the Dark 3.	**5 900,-**
Al Unser Racing for Win95 /Apache Longbow	4 800,- / 5 900,-
Archives Lucas Arts (6 CD-s válogatás)	**6 400,-**
Battle Isle 3 – Shadow of the Emperor (Akció!)	6 400,-
Blue Force /Caesar II	**1 996,- / 6 400,-**
Capitalism /Chessmaster 4000 + 3 SW Coll.	6 600,- / 2 400,-
Civilization II / Colonization	**7 900,- / 4 900,-**

Játékprogramok (folytatás)

Command & Conquer /C&C Mission CD	**6 996,- / 3 900,-**
Creature Shock / Cyberwar 4CD	6 400,- / 6 400,-
CyberRace CD / Daedalus Encounter	**3 996,- / 6 900,-**
Dark Forces / Descent	4 600,- / 4 400,-
Descent II /Destruction Derby	**6 900,- / 7 900,-**
Discworld / Dungeon Master II (Akció!)	5 500,- / 5 900,-
Duke Nukem 3D /magyar leírással	**6 400,- / 6 900,-**
EF 2000 (Repülőgép) /Fade to Black	7 900,- / 5 900,-
F-1 Grang Prix 2 /Fatal Racing (Autóvers.)	**8 400,- / 6 900,-**
FIFA 96 Soccer / FX Fighter	7 600,- / 6 400,-
Full Throttle / Indiana Jones	**5 700,- / 2 800,-**
Jungle Strike & Desert Strike (Akció!)	4 996,-
Jagged Alliance / Kings Quest 7.	**3 400,- / 4 996,-**
Lord of The Rings / Lode Runner	1 800,- / 2 900,-
Mad Dog I & II (Akció!) / Magic Carpet	**3 400,- / 2 400,-**
Man Enough / Maximum Road Race	5 600,- / 4 800,-
Mechwarrior II /Mega Race (Akció!)	**6 900,- / 1 996,-**
Mega Pack IV / Mega Pack V 10CD	5 900,- / 7 400,-
Monopoly /Mortal Kombat 3	7 400,- / 7 400,-
Myst (OEM) - Nascar Racing	**3 500,- / 4 900,-**
NHL Hockey 96 /NBA Live 96	7 400,- / 7 400,-
Need for Speed / Panic in the Park	**4 996,- / 6 900,-**
Phantasmagoria / Primal Rage	7 400,- / 6 490,-
Pro Pinball - The Web /Psycho Pinball	**5 900,- / 7 240,-**
Quarantine (Akció!) /Renegade (Akció!)	4 400,- / 1 996,-
Rebel Assault 1 /2. (A Csillagok háborúja)	**2 996,- / 7 400,-**
Retribution / Return Fire	1 600,- / 7 400,-
Screamer (Autóvers.) /Sensible World Soccer	6 400,- / 5 900,-
Settlers II / Silent, Civilization,Tycoon	**7 900,- /4 920,-**
Silent Hunter (Tengeralattjáró szimulátor, új)	6 400,-
SimCity 2000 Win OEM / SimCity Enhanc.	**2 900,- /1 600,-**
Terminal Velocity + Dungeon Master II + Noctropolis	3 900,-
The 7th Guest / The Gene Machine	**2 900,- /6 400,-**
Theme Park / Tilt (3D pinball)	3 200,- /2 996,-
Top Gun (Rep. szimu.) / Under a Killing Moon	7 900,- /2 200,-
Virtual Karts (Go-Kart) /Warcraft 2	6 400,- /7 900,-
Wing Commander IV (6 CD) /Wolf	**7 900,- /3 200,-**
Werewolf vs. Comanche /Wrath of God	7 400,- /6 900,-
Z - The Bitmap Brother	**8 400,-**

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

Ahogy a Creative látja... Graphics Blaster-ek

/csúcsteljesítményű videokártyák/

MELLIK & BAKÓ

GRAFI SHS



A Graphics Blaster MA201 és MA302 64 bites grafikus gyorsítókártyák. A nagy felbontás, ragyogó színek mellett mindkét kártya támogatja az összes népszerű video formátumot (MPEG, CD-I...). Ezeket teljes képernyős módban is képesek lejátszani. Driver-ek: Windows 3.1, Windows 95, Windows NT, AutoCAD, 3D Studio.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedve-zőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver- és termékleírás a GrafixSHS-től.

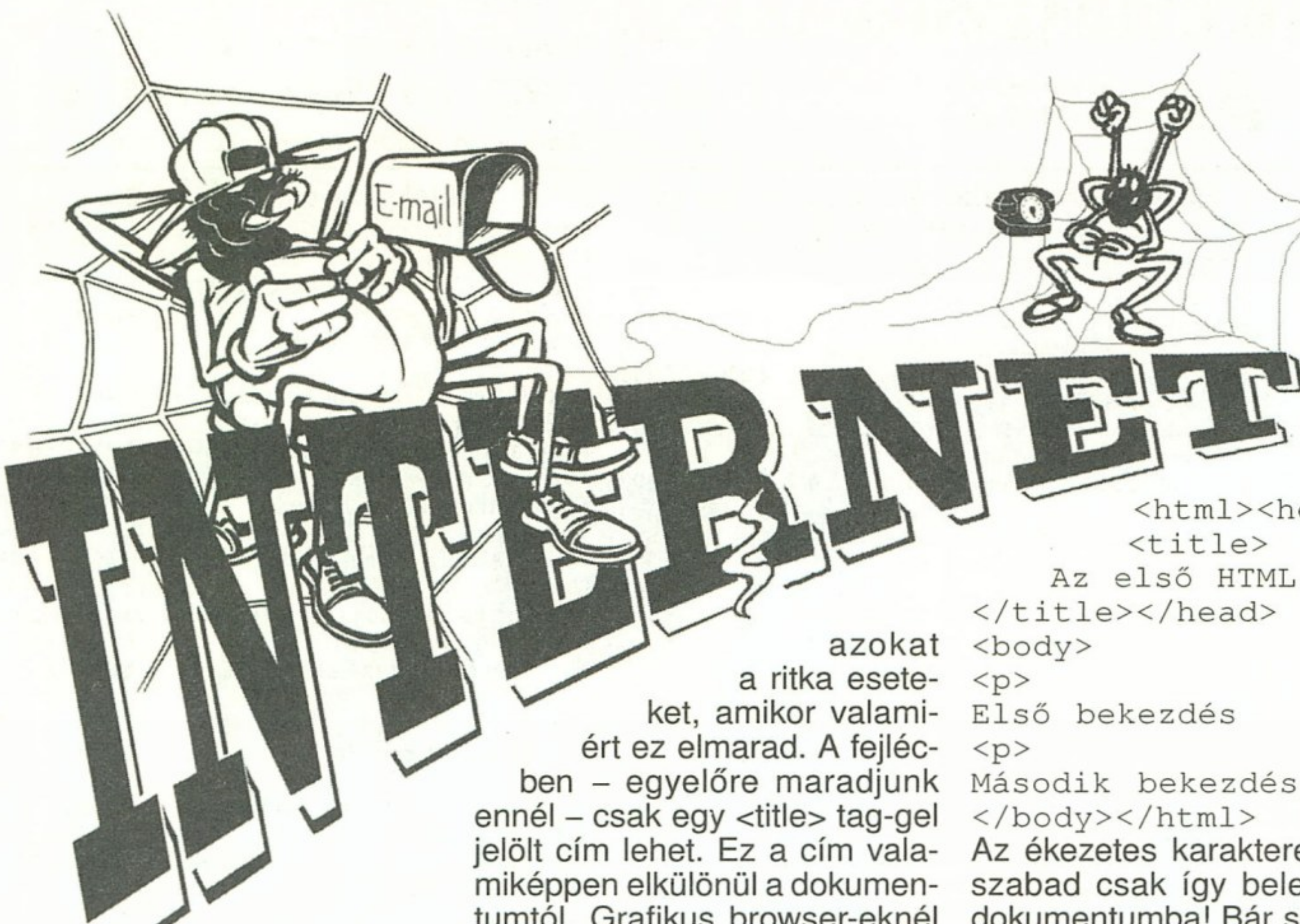
CREATIVE
CREATIVE LABS
magyarországon

GRAFI SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi út 72. ◆ 1388 Budapest, Pf. 96/100 ◆ Telefon/Telefax: 262-5243
Kérje aktuális árlistánkat a FaxBankból! Fax: 180-8611 (1490#)

CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



HTML programozás

Eljött hát végre ennek is az ideje. Természetesen nem HTML-el kezdjük a dolgokat, hanem az SGML meg a DTD magyarázatával. Az SGML egy érdekes szabvány, ami dokumentumok szerkezetének leírására vonatkozik. Íme egy példa:

<fejléc><cím>Első példa SGML dokumentum</cím></fejléc>
<törzs paraméter1=0>
Ez <dőlt>*dőlt*</DŐLT>betűs szöveg.
</törzs>

Látható, hogy az egyes részek <akármi> és </akármi> jelek, ún. tag-ek közé vannak zárva. (És az is, hogy kis- és nagybetű nem számít.) Hogy milyen tag-ek vannak, azoknak milyen paraméterei vannak az adott SGML megvalósításban, azt a DTD mondja el. A HTML egy SGML DTD, amit széles körben használnak hipertext dokumentumok szerkezetének megvalósítására. Igen, szerkezet, és nem kinézet. Nemigen fogok olyan *tag*-ekről szót ejteni, amelyek – egyébként láthatóan ideiglenes módon – bekerültek a HTML szabványba, és a dokumentum fizikai megjelenését direkt módon befolyásolják. Ezt a HTML-től függetlenül kell leírni, erre is készült egy szabványtervezet, de erről majd (sokkal) később.

Tehát HTML. Minden HTML file <html> tag-gel kezdődik és </html> tag-gel zárul. Lehet megadni egy fejlécet, <head> taggel jelölve – és nyilván </head>-del zárva. Ezentúl nem hangsúlyozom a záró tag-eket, kivéve azokat a ritka eseteket, amikor valamiért ez elmarad. A fejlécben – egyelőre maradjunk ennél – csak egy <title> tag-gel jelölt cím lehet. Ez a cím valamiképpen elkülönül a dokumentumtól. Grafikus browser-eknél gyakorta az ablak fejlécébe kerül, szöveges browser-eknél meg egyszerűen a képernyő tetejére valahova. Bárhova is lépünk tehát a dokumentumban, ez mindig látható lesz.

Ezután következik a szövegtest, <body> tag-gel jelölve. Erre a részre fogunk alapvető figyelmet fordítani. Szokás szerint először egy áttekintést adok (majdnem) az összes tag-ről, majd ez után részletekbe bocsátkozok. Mindent, de mindent így szoktunk megtanulni – érthetőbb lenne ez az egész, ha rögvest minden tag minden egyes paraméterét elmagyaráznám? Azt hiszem, sokkal jobb az, ha egyszerűbb HTML file-okat magunk is el tudunk készíteni.

A legelső és legfontosabb tag a bekezdéseket jelző <p>. Ennek hiányzik a záró tag-je. Ennek egyszerű oka az, hogy a lezárás természetesen történik, egy újabb bekezdés indításával. Ez a tag azért fontos, mert a hagyományos szövegtörésre használatos eszközök nem működnek. Értem ezalatt a sokszoros szóközöket, tabulátorokat, (többszörös) sortöréseket. Ezeket csak magunk miatt használjuk – egyáltalán nem célszerű az egész HTML file-t egy sorba beleönteni, még akkor sem, ha a szabvány erre módot ad! A bekezdések hosszát sem nehéz megállapítani: Egy gondolati egység egy bekezdés. Magunk is megérezzük majd a helyes értékeket: egy oldalon nyilván több bekezdés van, ugyanakkor három sor még nem bekezdés.

Az eddigi tag-ekhez következzék most egy példa HTML file. Lássuk tehát.

```
<html><head>
<title>
Az első HTML doksi
</title></head>
<body>
<p>
Első bekezdés
<p>
Második bekezdés
</body></html>
```

Az ékezetes karaktereket nem szabad csak így beleírnunk a dokumentumba! Bár sokan csinálják, de ez teljességel helytelen. Mellékeltem a táblázatot, hogy az ékezetes szöveget hogyan kell leírni. Sajnos a kettős ékezetek (ő,ű,Ő,Ű) helyett csak a szokásos, "kalapos" karakterek lesznek. De ez még mindig jobb, mintha valamilyen kódkészlettel belegépelnénk az ékezeteket, és semmilyen más platformon nem lehetne elolvasni. Ez a fajta leírás igencsak olvashatatlanná teszi a forrást, de van egy megoldás: Normál ékezetes verziót tárolunk a szövegünkből, és írunk egy cserélő makrót, ami lecseréli az ékezeteket a szabványos formára és kimenti normál szövegként .HTM (.HTML) kiterjesztéssel. Természetesen ehhez valamilyen fejlett editor vagy valódi szövegszerkesztő kell. Itt említeném meg, hogy természetesen léteznek HTML szerkesztők, amikhez szükségtelen a tag-ek ismerete. Azonban ezek hardverigénye messze felülmúlja a szükségest. Ezek legtöbbször valamilyen grafikus felület alatt működnek – legtöbbször Windows alatt. Ráadásul sokan jelezték, hogy szeretnének a HTML-ről olvasni, tehát az igény megvan. Vissza tehát az ékezetekhez:

```
<html><head>
<title>
Az els&ocirc;
val&oacute;di HTML
doksi
</title></head>
<body>
<p>
Els&ocirc;
bekezd&eacute;s
<p>
M&aacute;sodik
bekezd&eacute;s
</body></html>
```

Ez volt az egyetlen olyan példa file, ahol tisztességgel kiírtam az ékezeteket. Ezentúl, az olvashatóság kedvéért kvázi-HTML példákat közlök, ahol minden megfelel a szabványnak, kivéve az ékezetek. Ezeket, mint említettem, még le kell cserélni, mielőtt HTML file-nak lehetne nevezni az anyagot.

Fontossági sorrendben a következő tag az <a>. Ez a betű az anchor, a horgony rövidítése. Ettől lesz a HTML hipertext, mert ezzel készíthetünk hivatkozásokat. Minden további tag már "csak" díszítés. Szokás szerint egy példa az <a> tag-re:

```
<a href="http://
www.yahoo.com/">A
Yahoo! katalógus</a>
```

Itt láthatunk először példát egy tag paraméterére: Az a tag **href** paramétere. A href értéke pedig egy speciális string. A string – szerintem már jól ismert formában – egy másik helyre mutat. Először mindig a metódus van, ez legtöbbször http. Ez HTML file-okat jelent. Van még jó pár másik metódus is, de erről majd később. Utána ':' van, és a legtöbb metódus esetén még két '/' is, ezután következik a hely és az elérési útvonal:

```
<a HREF="http://
www.w3.org/hypertext/
WWW/Addressing/
Addressing.html">URL
page</a>
```

Természetesen nem kötelező kiírni a teljes útvonalat. Elég csak egy href="filenév" Ezt relatív címzésnek hívják, és meglehetősen hasznos, mert megkönnyíti a dokumentum mozgatását. Teszteléskor is jól jöhet, ha nem csak a végleges helyén működik az anyag.

Most már mindenki nekiállhatna HTML file-okat írni, hiszen megvan a szükséges keret, és a hypertext is. Azonban rengeteg egyéb, hasznos lehetőség van.

Általában egy szöveg címmel kezdődik. Ez elkülönül a dokumentum fejlécétől. A címsor csak egy kiemelt szövegrész, a fejléc viszont folyamatosna látható. A címsort a <h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6> tagekkel jelölhetjük. Az első a leghangsúlyozottabb kiemelés, az utolsó már alig különül el. Egyáltalán nem célszerű ezek túlhasználata sem, egy dokumentumban egy <h1> bőven elég. A szabvány szerint nem

hagyhatunk ki egyet sem, tehát egy <h1>Fejléc</h1> után csak <h2>kisebb fejléc</h2> következhetne. Ezt azonban senki nem tartja be, és az általam ismert browser-ek mindegyike képes kezelni ezt a szabálytalanságot. Ezek a tag-ek ún. blokk szintűek. Eddig két blokk szintű tag-et láttunk, a <p>-t és az <a>-t. A blokk annyit jelent, hogy ezek a tag-ek más tageket is tartalmazhatnak, nemcsak szöveget. Lesznek szövegszintű tag-ek, amik csak szöveget is tartalmazhatnak. A fejléc (<hx>) tag-ek elé felesleges bekezdés (<p>) tag-et tenni, mert az ilyen kiemelés nyilvánvalóan magában foglalja a sortörést is. A fejlécek még azért is lényegesek, mert léteznek automata index készítő programok, amik ezekre épülnek.

A következő témánk: képek. Képet az <IMG> tag-gel helyezhetünk el a szövegben. Ez nem tartalmazhat semmit, így záró tag-je sem lehet. Paraméterei lehetnek, ezek közül először csak az SRC-t említjük, ezzel határozhatjuk meg, hogy hol van a kép, amit be akarunk tölteni. Itt is teljes URL-t adhatunk meg, de ez erősen ellenjavallt. Célszerű egy gépen tárolni a szöveget és hozzá a betöltendő képeket. Sőt, mivel a több browser a szöveggel együtt a képeket is tölti, ezért nem célszerű ha a képek túl nagyok. A nagyobb felbontású képekre inkább hivatkozást illesszünk be:

```
<a href="big.jpg><img
src="small.gif"
alt="egy kép"></a>
```

A példában van egy másik paraméter is, az **alt.** Ezt soha ne hagyjuk ki, mert ezt fogják a szöveges browser-ek megjeleníteni a kép helyett. Még a **Netscape Navigator** is visszaesik szöveges browser-nek, ha idő- és pénztárca kímélés céljából kikapcsoljuk a képek automata betöltődését. (***A Netscape Navigator is rajta van a CD Ultra 96/1-en!***) A képek formátuma meglehetősen bizonytalan. A szabvány valaha GIF vagy XBM formátumú képekről beszélt, de a legtöbb browser már JPG-t is ismer. Egyébként ha már JPG-t illesztünk be, akkor célszerű az ún. progressive JPG file-ok használata. Ezekről ugyanis már betöltődés közben kiderül (kb.) hogy mit ábrázolnak.

A következő témánk a listák. Az első legyen mondjuk a számozott lista:

```
<ol>
<li><a
href="1.html">Fejezet</
a>
<li><a
href="2.html">Fejezet</
a>
</ol>
```

Ez egy picit erőltetett példa, de a lényeg azért látható: A rendezett lista <ol> tag-gel indul. Minden egyes listaelemet <li> vezet be, és mivel a lezárása egyértelmű (vagy újabb <li> vagy), ezért a záró tag elhagyható. A következő lista már nem számozott:

```
<ul>
<li>micimackó
<li>malacka
</ul>
```

A különbség mindössze annyi, hogy <ul> a megfelelő tag. Nem igazán tisztázott az sem, hogy lehet-e fejléceket írni a listákba, de a legtöbb browser az ilyen inzultust általában átugorja. Általában sem kell aggódnunk, ha marhaságot írunk, mert a HTML szerint a browser átugorja az ismeretlen tag-eket. Azért nem minden marhaság ellen van orvosság: A legtipikusabb hiba az `<a href="idezojel.html> Kihagytad az idézőjelet!</a>`. Ilyenkor a browserek khm. többféleképpen viselkedhetnek.

A legtréfásabb a szigorúan szabványos browser, ami a következő "-ig anchor-nak vesz mindent. A kevésbé szabványos browser a > jelet látva lezárva érzi a nyitó tag-et. Ez a viselkedés is megbocsátható, mert nem túl sűrű a > jel a file nevekben, mivel ezt a Unix is, és a DOS is átirányításra használja (ettől Unix alatt még lehetne). Azonban erre ne számítsunk, és ne hagyjuk el az idézőjeleket!!

A harmadik fajta listát meg se próbálnám magyarul leírni, vagy ha mégis, akkor "definíciós lista" lenne a legjobb elnevezés. Inkább példálózzunk:

```
<dl>
<dt>Számítógép
<dd>a számítógép az egy
teljes haszontalan va-
lami
<dt>Ámítógép
<dd>Olyan nincs is!
</dl>
```

(Nagyon nem vagyok formában a példagyártáshoz) Tehát <dl>-el nyitjuk meg a bált. <dt> taggel jelöljük a definiálandó akármit. Itt csak szöveg szerepelhet! Majd <dd> után leírjuk a definíciót. Itt már mindenféle tag lehet, kivévén a fejléceket.

Most kicsit szusszanunk, mert egyszerűbb, szövegdíszítésre használt tag-ekre kerül a sor.

Ezekből is vannak fizikai és logikai tag-ek. A logikai típusú elmondja, hogy milyen fajta szöveg van benne: Idézet, kódrészlet, bebillentyűzni való, kiemelendő stb. A fizikai típusú ezzel szemben annyit mond, hogy legyen félkövér vagy dőlt az adott szövegrészlet. Természetesen mindenkinek a logikaikat ajánlom. A HTML szelleméhez ez illeszkedik sokkal inkább. Elméletileg beállítható a browserekben a logikai tag-ek megjelenítése. A fizikai tag-ekkel saját ízlésünket kényszerítjük rá az olvasóra. Először tehát jöjjenek a logikaik:

- **EM**. Normál kiemelés, általában dőlt betűvel szedik.
- **STRONG**. Erős kiemelés, vastag (bold) betű.
- **DFN**. Valaminek a definíciója.
- **CODE**. Kódrészlet. Hosszabb kódokra használjuk a <pre> tag-et, ez előformázott szöveget jelöl. Mindjárt visszatérünk rá.
- **SAMP**. Egy program kimenetéből vett minta.
- **KBD**. A felhasználó által bevivendő szöveg.
- **VAR**. Változókat, paramétereket jelöl.
- **CITE**. Idézet vagy referencia. Ezt is szokás valamilyen dőlt betűvel szedni.

Említettem a <pre> elemet. Az ebben foglalt szöveg pontosan úgy jelenik meg, ahogy mi leírtuk. Sortörések, többszörös szóközök, minden átkerül egy az egyben. Nem ajánlott túl sűrűn használni, általában nem arányos, hanem fix betűközű fonttal jelenik meg. Az ilyet pedig kellemetlen nagy mennyiségben olvasni, ezért (is) találja a legtöbb ember olvashatóbbnak a nyomtatott, mint a képernyőn lévő szöveget. Ezek voltak tehát a logikai tag-ek, következzenek a fizikaiak:

- **TT**. Jó ronda, teletype, fix betűközű fonttal szedendő.
- **I**. Dőlt font
- **B**. Vastagított font.
- **U**. Aláhúzott szöveget jelöl.
- **STRIKE**. Áthúzott szövegtípus.
- **BIG**. Nagyobb font.
- **SMALL**. Kisebb font. Mindkét (BIG, SMALL) tag egymásba ágyazható, tehát még nagyobb/kisebb fontot is nyerhetünk. Erre azért lesz másik tag is, a <font>. Ne helyettesítsük a <big> tag-gel a <h1> ... <h6> tag-eket!!!!
- **SUB**. Kisebb és ejtett (subscript), index.
- **SUP**. Kisebb és emelt (superscript), hatvány.

Ne bízzunk abban, hogy minden egyes, itt leírt tag-et ismer az összes browser! Ezek között van (jó)néhány meglehetősen új tag. De ez nem lehet probléma, hiszen az ismeretlen tag-eket a browser átugorja, a szöveg pedig olvasható marad.

Ha már említettem a <font> tag-et, akkor ismertetem. Elöljáróban annyit, hogy én erősen ellene vagyok. A HTML nem a dokumentum kinézetét, hanem a szerkezetét hivatott meghatározni. A kinézetre stíluslapok valók. Várhatóan még ebben az évben a Cougar kódnevű HTML verzióval lesz szabványos HTML stíluslap (CSS1). Fogyóban a hely, inkább legközelebbre halasztom az ismertetését. Két egyszerű, üres tag-et még ismertetnék:

A <hr> tag egy vízszintes vonalat rajzol. Mindenképpen magában foglal egy soremelést a vonal előtt és után. Elválasztásra jól használható. Amikor a named anchor-ok terítékre kerülnek, akkor látjuk majd jó hasznát.

A
 tag egy szimpla sortörést jelent. Ez sem sűrűn fordul elő egy szép HTML doksiban, de néha sajnos muszáj. Egy bonus tag-gel zárom ehavi ámokfutásomat:

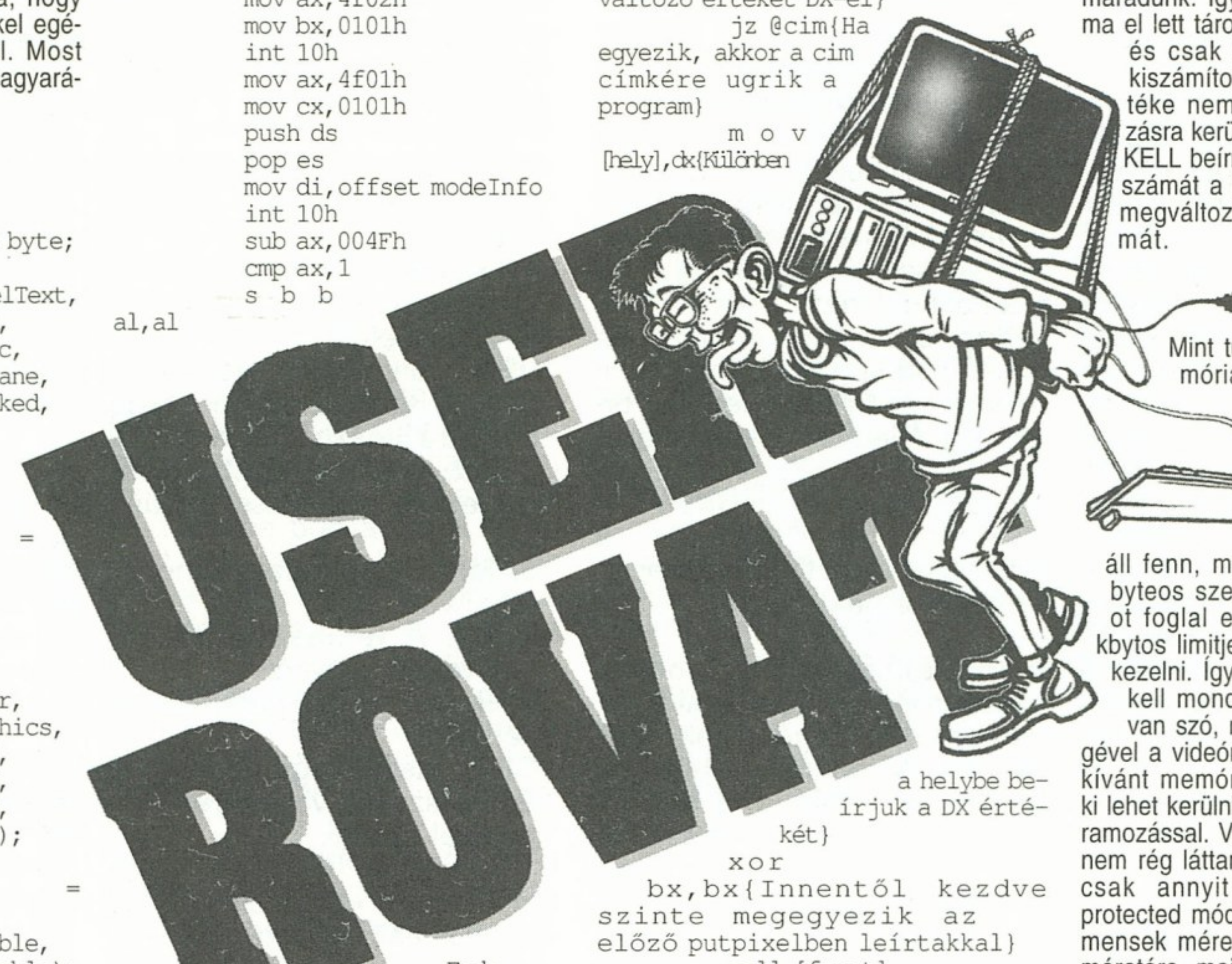
```
<address>
WT Pooh<br>
e-mail: pcu@hungary.net
</address>Karakter
Escape-szekvencia
ISO-kód szerinti leírás
á         &aacute; &#225;
é         &eacute; &#233;
í         &iacute; &#237;
ó         &oacute; &#243;
ú         &uacute; &#250;
ö         &ouml;   &#246;
ő         &ocirc;  &#244;
ü         &uuml;   &#252;
ű         &ucirc;  &#251;
Á         &Aacute; &#193;
É         &Eacute; &#201;
Í         &Iacute; &#205;
Ó         &Oacute; &#211;
Ú         &Uacute; &#218;
Ö         &Ouml;   &#214;
Ő         &Ocirc;  &#212;
Ü         &Uuml;   &#220;
Ű         &Ucirc;  &#219;
```

WT Pooh

Programozási tippek és trükkök

Hello mindenkinek! A mostani cikkemet azzal kezdem, hogy bejelentem: az X-módról szóló cikk elmarad. Amennyiben kellőszámú érdeklődő van a téma iránt, akkor lesz róla szó. Az az ok az elmaradásra, hogy jelent már meg az újságban erről cikk, igaz, az még a CoV-ban. Egyébként az ezt a témát tartalmazó számok még megvásárolhatóak a szerkesztőségben.

A reklám után foglalkozzunk inkább a mai témánkkal. Úgy gondoltam, hogy azért nem árt a képernyőfelbontásokkal foglalkozni, ezen belül pedig a 640x480x256-színű felbontással. Az előző számokban volt már szó a Vesa programozásról, így ezzel bővebben nem foglalkozunk. Viszont azt is figyelembe kell venni, hogy a $13-as (320x200x256) standard felbontás felett az üzemmódok száma kártyánként, kártyatípusokként különbözik. Ennek az összehangolására, találták ki a Vesa szabványt, amelynek a segítségével kompatibilissé tehető az általunk írt program képernyővezérlése más típusú videovezérlő kártyával. Hátránya, hogy nagyon lassú, viszont kis trükkökkel egészen jó sebességet érhetünk el. Most egy kis unit következik, majd a magyarázat.



```
Unit Orion;
Interface
Uses Crt;
Type block=array[1..4675]of byte;
        b1=^block;
        tMemModel   = (modelText,
                       modelCGA,
                       modelHerc,
                       model4Plane,
                       modelPacked,
modelModeX,
modelRGB);
        modeAttrBits    =
(modeAvail,
modeExtendInfo,
modeBIOSsupport,
                       modeColor,
                       modeGraphics,
                       modeBit5,
                       modeBit6,
                       modeBit7,
                       modeBit8);

        winAttrBits          =
(winSupported,
                       winReadable,
                       winWriteable);

Var    pal:array[0..255,1..3]of
byte;
        modeInfo : record
        attr:      set      of
modeAttrBits;
        winAAttr,
        winBAttr   :  set  of
winAttrBits;
        winGranularity : word;
        winSize        : word;
        winASeg,
        winBSeg        : word;
        winFunct               :
procedure;
        scanBytes       : word;
{bytes per scan line}
        extendedInfo   : record
        xRes, yRes   :  word;
{pixels}
        xCharSize,
        yCharSize  : byte;
        planes     : byte;
        bitsPixel  : byte;
        banks      : byte;
        memModel   : tMemModel;
        bankSize        :  byte;
{Kbyteban megadva}
        end;
        End;
        funct:procedure;{A lapozó
rutin}
        hely:word;

Procedure
PutPixel(x,y:integer;c:byte);{A
megadott x,y koordinátákra
kiteszi a c színű pontot}
Function
GetPixel(x,y:integer):byte;{Lekérdezi
az adott pixelen található színt}
Procedure ScInit;{Megnyitja a
640x480x256 felbontású képernyőt}
Procedure ScDeinit;{Visszatér a
text képernyőre}

Implementation

Procedure ScDeinit;assembler;
Asm
        mov ax,3
        int 10h
End;

Procedure SCInit;
Begin
        Asm
        mov ax,4f02h
        mov bx,0101h
        int 10h
        mov ax,4f01h
        mov cx,0101h
        push ds
        pop es
        mov di,offset modeInfo
        int 10h
        sub ax,004Fh
        cmp ax,1
        s b b
al,al
                End;
            funct:=modeinfo.
        winfunct;
        End;
(*
Ez itt egy használható putpixel,
igaz, csepett sem gyors. A követ-
kező putpixel viszont
nagyobb sebességre képes, mint az
SVGA256.BGI által nyújtott felü-
let.
Procedure
PutPixel(x,y:integer;c:byte);assembler;
Asm
        mov ax,0a000h{A képernyő
szegmescímét beírjuk az ES-be}
        mov es,ax
        xor dx,dx{DX-et töröljük
a tovább számolási műveletek mi-
att}
        mov ax,word ptr[y]{AX-be
kerül az y koordináta}
        mov bx,640{Ezt megszoroz-
zuk 640-el, tehát megkapjuk, hogy
melyik sorban van}
        mul bx{Itt történik a
szorzás}
        mov di,ax{AX tartalma a
DI-be kerül}
        add di,word ptr[x]{Ehhez
hozzáadjuk az X koordinátát}
        adc dx,0{Majd a carry
flag-et adjuk hozzá a DX-hez, ami
most a lap számát tartalmazza}
        xor bx,bx{BX-et nulláz-
zuk}
        call [funct]{Meghívjuk a
lapozó függvényt}
        mov al,byte ptr[c]{AL-be
kerül a szín}
        mov es:[di],al{Kiírjuk
AL-t a megfelelő címre}
        End;
*)
Procedure
PutPixel(x,y:integer;c:byte);assembler;
Asm
        mov ax,0a000h
        mov es,ax
        xor dx,dx
        mov ax,word ptr[y]
        mov bx,640
        mul bx
        mov di,ax
        add di,word ptr[x]
        adc dx,0
        cmp
dx,[hely]{Összehasonlítjuk a Hely
változó értékét DX-el}
        jz @cim{Ha
egyezik, akkor a cim
címkére ugrik a
program}
        m o v
[hely],dx{Különben
                   a helybe be-
              írjuk a DX érté-
                          két}
        xor
   bx,bx{Innentől  kezdve
szinte  megegyezik  az
előző putpixelben leírtakkal}
        call [funct]
        @cim:
        mov al,byte ptr[c]
        {mov es:[di],al}
        stosb{Ez ugyanazt végzi
el, mint a mov es:[di],al, csak
kissé gyorsabban}
End;

Function
GetPixel(x,y:integer):byte;
assembler;
Asm
        mov ax,0a000h
        mov ds,ax
        xor dx,dx
        mov ax,word ptr[y]
        mov bx,640
        mul bx
        mov si,ax
        add si,word ptr[x]
        adc dx,0
        cmp dx,[hely]
        jz @cim
        mov [hely],dx
        xor bx,bx
        call [funct]
        @cim:
        {mov al,ds:[si]}
        lodsb
End;
Begin
        hely:=0;
End.
```

A kommentek azt hiszem, elég érthetőek, így már csak a címkiszámítást és a putpixel gyorsítását kell elmagyarázni. A címszámításnál a szorzáskor nagyobb számot is kaphatunk, mint 65536, és mivel a regisztereink csak 16 bitesek, amin összesen ekkora szám ábrázolható, ezért két részben kapjuk meg az eredményt. A szorzat alsó részét AX-ben, a felső részét DX-ben kapjuk. Ez utóbbi így tartalmazni fogja annak a lapnak a számát, amelyikre írunk. Viszont hozzá kell adni még a carry flag-get is, mivel lehetséges, hogy a szám nem fért bele egy wordbe, és ezért túlcsordult. Akinek nem világos a lapok jelentése, az majd a cikk végén olvashat róla egy rövid magyarázatot.

Most következzen a gyorsítás trükkje. A **stosb** magyarázata megtalálható a kommentek között, de az igazi gyorsítás nem is ez. Az elmélet csak annyi, hogy minek lapozzunk, ha ugyanazon a lapon maradunk. Így tehát az aktuális lap száma el lett tárolva a hely nevű változóban, és csak akkor lesz lapozás, ha a kiszámított lap és a hely változó értéke nem egyezik. Ha mégis lapozásra kerül sor, a funct procedúra előtt KELL beírni a hely változóba az új lap számát a DX-ből, mivel a lapozórutin megváltoztatja a DX regiszter tartalmát.

A cikk végére már csak annyi maradt, hogy a lapozásról írjak pár szót. Mint tudjuk, valós módban a memória szegmensekre van osztva. Ezek 64 kbyte-osak, ami elég sok kellemetlenséget tud okozni. Jelen esetben is ez áll fenn, mivel egy 640x480x256-os, byteos szervezésű kép 307200 byteot foglal el, amit a szegmensek 64 kbytos limitje miatt nem tudunk egyben kezelni. Így egy pixel kirakásakor meg kell mondanunk, hogy melyik lapról van szó, majd a lapozó rutin segítségével a videómemória elejére lapozzuk a kívánt memóriaterületet. Ezt egyébként ki lehet kerülni, például védett módú programozással. Van még egy megoldás, amit nem rég láttam megvalósítva. A program csak annyit csinált, hogy átváltott protected módba, majd átállította a szegmensek méretét a teljes fizikai memória méretére, majd visszalépett valós üzemmódba.

Innentől kezdve az egész memóriát egyben címezhette, azaz megszűnt a 64 kbyte-os limit. Hátránya, hogy egyes memóriakezelőkkel nem működik. A lapozásról csak annyit, hogy a lapozórutint meg lehet hívni INT hívással, de az általam leírt módot használva gyorsabb rutinhoz jutunk.

A státuszinformáció lekérésekor ugyanis megkapjuk a lapozó rutin címét, amelyre a **funct** procedúrát állítottam. Így csak ezt kell meghívni a lapozáshoz., ezáltal kikerülve a BIOS lassúságát. A funct procedúra átállítása az **ScInit** rutinban történik. A recordot, ahova a kapott információk betöltődnek, nem kommenteztem fel, mivel maga a magyarázat is bőven kitett volna egy cikket.

Egyelőre ennyit a nagyfelbontású módokról. A következő cikkben szó lesz többek között egy nagyon gyors memória mozgató eljárásról, ami 30-40%-kal gyorsabb a standard move eljárásnál. Remélem, azért használható volt a mai info is, és bocs az X-mód miatt.

Fec

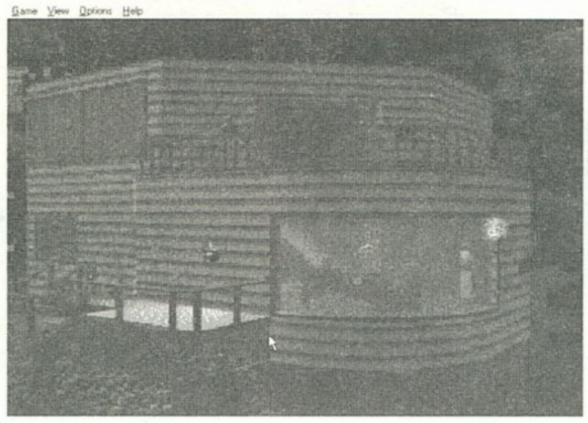
DECIBEL

Üdvözlök minden zenerajongót és gyűlölőt, aki ezen érzelmeit a számítógép előtt éli ki és vette a bátorságot, hogy beleolvasson ezekbe a sorokba. Azokat is üdvözlöm, akiket érdekelnek a nemzetközi scene mai irányvonalai és vadhajtásai, mert arról is szó lesz a cikkben. De először a zene. A számítógépes zeneszerkesztés korunkban már szinte mindenhol elengedhetetlen, hiszen kisebb-nagyobb különbségekkel mindenhol számítógépeket használnak mind a zene megírására, mind pedig arra, hogy azt a hallgatósághoz eljuttassák. Ez eléggé kommersz módon hangzik, de ha belegondolunk, nagyon is igaz. Minket ez csak annyiban érdekel, hogy milyen hatással volt ez a scene-re. A kisebb gépekről nem ejtek túl sok szót, szinte mindenki hallott már C64-est arpeggiózás közben, s ha nem is merült bele a kódolás jellegű zeneszerkesztésbe, mégis szerette a SID furcsa, nyekergő hangjait. Az első komolyabb alkotások a 80-as évek második felében születtek a jó öreg amigások jóvoltából. Az amigás zenélés szépsége a határok megmutatkozásában öltött testet. Amigáról származik az egyik legelterjedtebb, a scene által használt zenei formátum, a .mod. Ez a kiterjesztés a module-t takarja, legtöbben a **ProTracker**-t használva alkottak ilyeneket amigán. A .mod hátrányai hasonlóak az .s3m-hez képest, mint ami az .s3m-et az .xm-től különbözteti meg. Én mint megrögzött .s3m hívő el kell ismerjem, hogy a .mod egy nagyon jó formátum és ma már figyelemre méltó teljesítmény élvezhető zenét kihozni belőle a 16-bites, 1-1.5 megás .xm-ek mellett. A .mod-ban természetesen még nem használhatóak 16 bites hangszerek, nincs hatodik oktáv felfele és nincs második lefelé sem. Egyszerre nem használható hangerőállítás és effekt, tehát meg vannak szabva a szigorú keretek. Akit valami okból kifolyólag ehhez hasonló mazochizmusok vonzanak, az a **ScreamTracker 3**-ban kiélheti vágyait, ha nyom egy F1-et, kétszer TAB-ot és lefelé sétálva a *-gal bekapcsolja a force amiga limits és a mod edit mode opciókat, majd belevág a szerkesztésbe. PC-n az első trackerek ezt a formátumot használták, lásd **Modedit**, vagy **ScreamTracker 2**, aminek már volt egy saját formátuma, az .STM. Később ebből fejlődött ki a ma szinte legtöbbet használt. Olyan trackerekkel, amik mára vadhajtásnak bizonyultak, itt nem foglalkozom. Ma is jelennek meg ilyenek, lásd **Liquid Tracker**, **DigiTracker**, **Farandole Composer** (ezt Amerikában igen sűrűn használják ma is, .FAR formátumban ment, aminek tudása hasonló az .S3M-éhez). Aztán 93-ban megjelent egy nagy demó, a **Second Reality** és már e mellett a demó mellett is egy titokzatos datafile szerepelt, ami tartalmazott néhány hangszernevet, vagy valami ahhoz hasonlót, *Purple Motion* és *Skaven* nevét, valamint némi - nem is akármilyen - patterndatát, de akkor ezt még a *Future Crew* membereken kívül senki sem tudta használni, mivel nem adták ki kezeik közül az akkor készülgető **ScreamTracker 3**-at. Aztán 94 áprilisában mégis megtették. Én azóta nyúzom. Mindamellett, hogy csúnyának és idétlennek tartják sokan én ragaszkodom ahhoz, hogy a **Fast Tracker 2** mellett ez a legjobban használható zeneszerkesztő program ma PC-re. Az imént említett **Fast Tracker 2** a *Triton* alkotása és szintén 94-ben láthatta először a scene. Természetesen neki is volt elődje, a **Fast Tracker 1** (milyen nehéz lehetett kitalálni ;)) ami egy felejthető produkció szintén Mr.H-ék részéről. A **Fast Tracker 2** be tudja tölteni a nagy rivális, **Scream Tracker 3** .s3m-jeit és képes .mod-okat, valamint saját formátumát, az .xm-et lementeni. Az .xm már kezel 16 bites hangszereket és a tracker egy nagyon jó samplert is tartalmaz, ezért nagyon sokan szeretik. Sajnos a **Screamtracker 3** használói rá vannak kényszerülve valamennyire a **Fast Tracker 2** használatára, mert a sampler rész kitűnőre sikerült, én is azt használom mintavételezésre. Sok bugja van még, de folyamatosan adnak ki újabb és újabb verziókat, amelyekben kisebb-nagyobb változtatásokat eszközölnek. Jelenleg a 2.07-es verzió az aktuális. A **Screamtracker 3**-mal kapcsolatban nem várható sok változás, mert *Psi/FC* már nem foglalkozik a projecttel. Ellenben itt van és terjedőben van az **Impulse Tracker**, ami a **Screamtracker 3** kezelőfelületét másolta, de kezel 16bites hangmintákat, valamint sok más dologban is jobb, mint a **Screamtracker 3**. Sajnos formátumát, az .IT-t még szinte egyik player sem támogatja, de elterjedése várható a közeljövőben. Az **Impulse Tracker**ből még mindig hiányzik a sampler rész. Nemzetközi téren felröppent egy hír, hogy kiveszik Psi kezéből a **Screamtracker 3** fejlesztését és samplerrel kiegészítve **Polytracker** néven kerül majd használatba. Sajnos erről én eddig csak terv szintjén tudok, de ha megjelenik, akkor a PC Ultra hasábjain biztosan olvashattok majd róla egy részletes recenziót. A formátum nagy hibája, hogy a patterndata nincs letömörítve, ezért igen méretesek a vele készült alkotások. A PC-s scene ma ezeket használja (.S3M, .MOD és .XM). Néhány democsapat használ saját formátumot is, de ez nem jellemző a többségre. A mai scene jól láthatóan két nagy rétegre tagolódik, egy warez scene-re és egy demo scene-re. A warez scene rejtelmeibe most nem kalauzolok be senkit, legfeljebb, ha igény lesz rá, inkább a demo scene további tagolódásait veszem nagyító alá.A demo scene sem egységes, nagyon sok területi és stílusbeli eltérés van. Két fő irányba tagolhatóak a tevékenységek: specifizált csapatok és demo csapatok. A specifizált csapatok egy bizonyos területre specializálódtak, ma nagyon divatos zenéket kiadni, rengeteg ilyen jó és kevésbé jó (magyarul bővli) csapat van. Főleg a techno/rave/acid/trance/house/space/dub irányba van itt eltolódva a pálya. Aki valami jót akar hallani, az szerezzen be egy *Radical Rythms* packot, de jó a *Stoned Brain Releases* és a *Silicon Records* is. Aki meg tud keresni, azt ingyen és bérmentve ellátom jó hosszú időre ilyen és hasonló anyagokkal. De ne ragadjunk le a zenei csapatoknál, sokan release-elnek ansi packokat (*Acid, Ice, Mop, Fire* ad ki minőségi anyagokat), photoshopos képeket, pornót és hasonló dolgokat. Az ilyen csapatokból egy dolog hiányzik: maga a csapatszellem, az összetartás, az, hogy tud együtt dolgozni egy grafikus, egy kóder és egy zenész. És pont ez az, ami megvan a democsapatban. A demoscene ma teljesen finn-orientált, ötlettelen csapatok százai alapoznak nagyobb csapatok effektjeire, stílusára. A másik jelentős scene-hatalom Franciaország, ami megajándékozott minket a *Nooon*nal, az *Anarchy*-val és sok más nagy hírű csapattal, ahol a scene legtehetségesebbjei dolgozhattak együtt. Magyarország még mindig az élbolyban halad Európában. Körülbelül a negyedik-ötödik helyen vagyunk magyarok és külföldiek szerint egyaránt. Sajnos stílust nem nagyon tudunk diktáni, de sok utánzat született a *Majic12* **Show**jára, a *Shock* **808State**-jére és a *Grif* **Catchup**-jára egyaránt. Jövő hónapban néhány demón keresztül bemutatok Nektek egy-két olyan dolgot, amit tudni kell akkor, ha az ember meg akar ítélni egy produkciót.

Atx/SHOCK-Anarchy PC

HELLBENDER

Nemrég jelent meg a **Fury 3**, ám a *Microsoft* már ki is rukkolt a folytatásával, a **Hellbender**-rel. Akik ismerik a már említett **Fury**-t, azok sejthetik, hogy ez a **Hellbender** is egy izgalmas, jó reflexeket kívánó szimulátor. Röviden a történet: A XXIX. században járunk. A Független Bolygók Szövetségének végre sikerült levernie a Bionok (ők a csúnya bácsik)lázadását, akikkel már 300 éve tart a harc. A megmaradt Bionok az űr távoli részeire menekültek. A béke végre visszatért a Szövetség bolygóira. Vagy talán mégse? Mégis maradt még a Bionoknak ütőképes hadereje? Egy szép napon az idegen űrhajók megsemmisítettek egy teljes szövetségi bázist. A támadást senki sem élte túl, de a romok közt a mentőalakulatok Bion hadianyagokra bukkantak. Az új, kísérleti, szuper, cool, rulez stb. űrhajóból,



a Hellbender-ből (vagy inkább Headbanger?) is csak egyetlen darab maradt. Szóval a lényeg az, hogy mi alakítjuk a legyőzhetetlen repülőász pilótát (ahogy az az ilyen gémekben lenni szokott), akinek az a feladata, hogy semmisítse meg a megmaradt Bionokat, természetesen a Hellbender segítségével...



Igen, tudom, elég vérszegény és sablonos a történet, dehát nem is ez a lényeg.

A szimulátoroktól már megszokhattuk a magas gépigényt. Ez alól a **Hellbender** sem kivétel, így a minimumnak megadott DX2 66-on ne nagyon próbálkozzon senki. Penyó 90-en vagy a fölött viszont már élvezhető. Nem árt továbbá, ha van egy nagy wincsink, mivel a minimal install már eleve 32 mega, és akkor még szinte mindent a CD-ről tölt. Még egy kis hardware dolog: nem árt egy jó joy se...
Sajnos bővebb ismertetőt nem tudok írni, mivel kevés a hely. Akinek segítségre van szüksége (és valamennyire tud angolul) az kukkantson bele a help-be, (lámák kedvéért súgó) ott mindent megtalál amire csak kíváncsi.



Na gyerekek, ennyi volt a móka mára, bezár *Benny* móka tára. Végül is egész jó játék lenne ez a **Hellbender**, ha valami új ötletekkel is megspékelték volna. A grafika, zene viszont nem nyerte el tetszésemet. Részben emiatt, részben meg a Windows miatt nem lesz olyan maradandó ez a gáma, mint mondjuk a **Rebel Assualt**, vagy a **Wing Commander**. Aki szereti a szimulátorokat, az viszont nem fog csalódni a **Hellbender**ben. Na, szevasztok, legyetek jók...stb. találkozunk a köv. számban!

BENNY

Monster Truck Madness

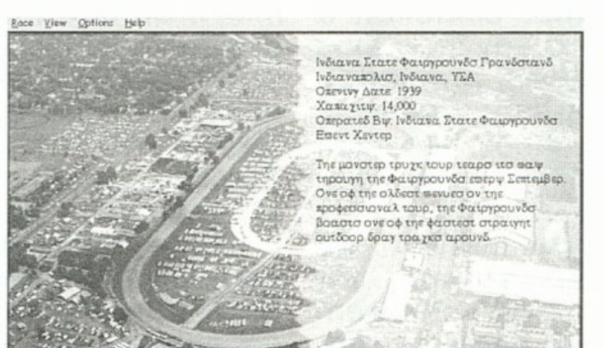


Egy eléggé érdekes, és tudtommal meglehetősen egyedi játékot jelentetett meg nemrég a *Microsoft*. Ez a gém a **Monster Truck** verzenyzés (a "szörny teherautó" valahogy nagyon hülyén hangzik) világába kalauzol minket. Nemcsak azoknak szól ez a játék, akik érdeklődnek ezek a monstrumok iránt, hanem azoknak is, akik szeretik az autóversenyes programokat. Kevés ez a fél oldal, úgyhogy vágjunk is a dolgok közepébe. A játék kifejezetten **Windows 95** alá lett tervezve, ezért installáláskor nincs is más dolgunk, mint behelyezni a CD-t a meghajtóba. Három féleképpen is telepíthetjük a programot. Akinek rengeteg felesleges helye van a winchesterén, az felpakolhatja a game teljes 200 megáját, így persze jó gyors lesz a játék. A typical install-nál a videók kivételével mindent felrak, ehhez "csak" 100 mega üres hely szükséges (+ 16 a swapfile-oknak) . De mivel az én szerény kis 420 megás wincsimen nem volt még 50 mega üres hely se, ezért én a minimal installt választottam. Persze ez is felzabál valami 10 megát, és ráadásul rendkívül lassú is lesz így program. Hát igen... Ideje lenne vennem egy új winchestert. Na de elég az magán jellegű szoc problémáimból, jöjjön valami kis ismertető féle a játékról.

Először is jöjjön pár szó a játék menüiről. A **"race"** menüben tudunk save-elni, loadolani stb, ezek magukért beszélnek. A **view** menü igazán csak a versenyek alatt aktív, itt tudjuk többek közt beállítani, hogy honnan látjuk a kocsinkat (pilóta fülkéből, elölről, hátulról, vagy akár egy Good Year léghajóról). **Options**-ban zene hangerejét, grafika minőségét, meg hasonlókat tudunk beállítani, ez is eléggé egyértelmű. Van még egy **help** nevű menüpont, itt a tippeket kaphatunk a **Monster Truck** versenyzésről, meg úgy általában a programról.



Több féle versenyben is részt vehetünk, például drag race-en, ahol sebesség számít, vagy tournamenten, ahol nehéz terepen kell áthaladni, és még sorolhatnám.



Jézus! Most veszem észre, hogy már vége felé járok ennek a fél oldalnak, úgyhogy ennyi ismertető elég is volt mára. Arra viszont talán még van elég helyem, hogy egy kis értékelést írjak. A grafikával nem volt semmi bajom. Rettentően tetszett a zene is, jó kis rock/metál nóták szóltak, természetesen audio track-ről, és nagyon illettek a játékhoz. Amivel viszont bajom volt, az a gém sebessége. Windows alatti stuffoktól már megszokhattuk ugyan ezt lassúságot, de azért mégis idegesítő, hogy már ehhez is Pentium 166 kell. Ha leveszünk minden detail-t minimumra, akkor azért valahogy elvánszorog egy DX4 100-on, de mondom, penyó alatt ne nagyon próbálkozzunk. Mindenesetre a játékot a Windows ellenére is csak ajánlani tudom, azoknak, akik szeretik az ilyesmiket (és persze jó gépük van).

BENNY

Microsoft Home Hírek

A közkedvelt Microsoft Publisher új változata a nyomtatott kiadványok készítése mellett most egyszerű Web tervezéssel is segíti a vállalkozókat és az otthoni felhasználókat.

Tovább bővített tartalma és varázslóinak funkcionalitása által a Publisher 97 egy dobozban tartalmazza mindazt, ami a kiadványkészítéshez szükséges.

A Microsoft bejelentette világszerte népszerű üzleti munkaasztali kiadványkészítő programjának legújabb, nagy mértékben kibővített változatát, a Microsoft® Publisher 97-et. A továbbra is 97 százalékos fogyasztói elégedettségnek örvendő Publisher gazdag eszköztára a kisvállakozások és az otthoni felhasználók igényeinek megfelelő színvonalas kiadványok, többek között hírlevelek, röpiratok és brossúrák készítését hivatott segíteni. A Microsoft Publisher 97 hatékony eszközei az elektronikus kiadványkészítés területére is kiterjednek - a felhasználók ma már a nyomtatott dokumentumokhoz hasonlóan egyszerűen és gyorsan készíthetik el Web helyszínüket.

A Publisher 97 számos jelentős új jellemzővel bővült, ezek közé tartozik a kiváló minőségű tartalom, a tervezést segítő eszközök és további hatékony eszközök, melyekkel a felhasználók könnyedén elkészíthetik és elküldhetik saját professzionális megjelenésű kiadványaikat. Az új eszközök fejlett tervezői eszközöket adnak a kisvállalkozók kezébe, melynek köszönhetően színvonalas, a cég tevékenységét és filozófiáját tükröző anyagok készülhetnek. Ilyen eszközökkel nem okozhat gondot a nagyobb cégek mellett versenyben maradni.

A Microsoft Publisher 97 kész tartalmát óriási mértékben megnövelték, így a kiadványkészítő most sok más mellett egy gazdag 5000 képpel büszkélkedő Clip Gallery-t tartalmaz, mely támogatja az OLE objektumokat, így például a videoklippeket és hangrészleteket, illetve más clip art és digitális fényképeket. A Microsoft Publisher újító jellegű online jellemzője a Microsoft Clip Gallery Live a Microsoft Clip Gallery tartalmának bővítésével jött létre. A felhasználók ezen keresztül további tartalomhoz juthatnak a World Wide Webről, melyet kinyomtathatnak, vagy Web kiadványaikban felhasználhatnak. A Microsoft Publisher online kapcsolataival elérhető a Clip Gallery Live, amely a letöltött tartalmat a Clip Gallery megfelelő kategóriájában automatikusan telepíti. A felhasználók a tartalmat itt tárolhatják, kereshetik, vagy a későbbiekben bármikor újra felhasználhatják.

"A Publisher 97 tervezésekor az volt a célunk, hogy hatékony eszközeinek használata még egyszerűbb és mindenki számára érthető legyen. A felhasználók most minden eddignél könnyeben készíthetnek színvonalas nyomtatott kiadványokat, míg az automatizált tervezői lehetőségek a World Wide Web-re való fejlesztéshez is alkalmazhatóak," mondta Alex Loeb, a Microsoft Publisher termékcsoportjának menedzsere. "A Publisher sokoldalú és rugalmas megoldás, mely nélkülözhetetlen azon vállalkozások számára, ahol fontos, hogy kitűnő minőségű marketing anyagokat, többek között színvonalas Web oldalakat készítsenek alacsony költségek mellett."

A Publisher 97 néhány új jellemzője

A Microsoft örömmel mutatja be a Publisher 97 új technológiai jellemzőit:

A Web Site Varázsló. Lehetővé teszi színvonalas megjelenésű Web helyszínek gyors, egyszerű és költségkímélő módon történő elkészítését. A WebSite Varázsló a HTML bonyolult elemeit elrejtve, és más Web készítő eszközökkel ellentétben közvetlenül a munkaasztali alkalmazások közé beépülve tartalmazza a professzionális oldalak készítéséhez szükséges összes eszközt és anyagot: látvány, szöveg, tervezői elemek, grafika és hivatkozások egész tárát.

A kibővített Clip Gallery és az új Clip Gallery Live. A kibővített Clip Gallery 5000 kiváló minőségű képet tartalmaz. A Clip Gallery Live a Microsoft Web helyszínén található képforrás, mely a Publisher 97 felhasználói számára ingyenesen elérhető. A Publisher-ben található gazdag Clip Gallery gyűjteményéhez új és egyedülálló modern tartalom csatolható, többek között például video és hangklippek is, melyek kifejezetten a Web oldalakban való felhasználáshoz készültek.

A Mail Merge funkció. A felhasználók címlistákat készíthetnek közvetlenül a Publisher-ből, de a Word-ből, a Works-ből és a Microsoft Access-ből, a FoxPro®-ból vagy más adatbázisból is áthozhatják listáikat, ezáltal a Publisher-rel készült anyagok postázása kevesebb munkát és időt igényel. A Publisher 97 továbbá több új cimke sablont is tartalmaz, melyek szintén felhasználhatóak a mail merge funkcióval.

A Postcard Varázsló. A kisvállalkozások esetében nem ritka, hogy a különféle eseményekről, akciókról, kínálatukról és áraikról levelezőlapon tájékoztatják vevőiket. A levelezőlapok hatékonyan használható marketing eszközök, és sokkal olcsóbbak, mint például a borítékban feladott anyagok. A Publisher 97 új Page Varázslója levelezőlapok készítését segíti.

A kibővített Design Checker. A Design Checker intelligens eszköz, mely a Layout Checker funkcióin túllépve a nyomtatott dokumentumok és a Web oldalak ellenőrzését egyaránt elvégzi, rámutatva mind a kivitelezésbeli, mind pedig a technikai hibákra. A Design Checker javaslatot tesz az esetleges hibák megoldására is.

A Font Preview menüpont. A választott betűtípus rögtön a legördülő menüben látható, így a felhasználók a kiadványban való felhasználás előtt láthatják, hogy az adott típus hogyan néz ki. A Publisher 97 150 TrueType® betűtípust tartalmaz.

A keretek és a testreszabható keretek. A felhasználók több, mint 160 eltérő keretet találnak a Publisher 97-ben, emellett a clip art és kép fájlok tartalma alapján saját keretek készítésére is lehetőségük nyílik.

Számos új lehetősége mellett a Publisher 97 megtartotta az előző változatokból jól ismert, könnyen használható jellemzőit és az automatizált tervezői Varázslót is. Ezek közül néhány:

A PageWizard. Az igényeknek megfelelő, minőségi kiadványok egyszerűen és gyorsan elkészülnek, hiszen a Varázsló lépésről lépésre végigvezeti a felhasználókat a tervezői folyamaton, majd a kérdésekre adott válaszok alapján létrehozza a kívánt oldalt.

A Design Gallery. A felhasználók készülő kiadványaikat sokféle Publisher tervezői elemmel tehetik gazdagabbá, fejlécek, főcímek, idézetek, keretek, taralomjegyzék, díszítő elemek, és még sok más közül válogatva.

Az ötletlapok. A Publisher ötletekkel is segíti a felhasználókat, mindig az adott helyzetnek megfelelő tanácsot nyújtva. Az ötletlapok olyan tippeket tartalmaznak, melyek a kiadvány készítése közben a lehető legjobb megoldást ajánlják fel egy-egy feladat sikeres végrehajtásához.

A Side-by-Side Súgó. Ez a súgó a készülő dokumentum szélén található, ahonnan folyamatosan segíti a felhasználót, miközben a munkában nem zavarja meg.

A tervezői eszközök. A Publisher többféle tervezői eszközt kínál, melyek valóban "professzionális" megjelenést adnak a kiadványoknak. Némelyikben WordArt különleges szöveg hatás található, ide tartoznak azonban a díszes nagybetűk készítéséhez használható Fancy First Letter Gallery, illetve az objektumok és szövegek forgatásához, vagy a színezéshez és az árnyalatok készítéséhez használható eszközök.

"Nagyon könnyű a táblázatokhoz hasonlóan beszúrt elemekkel dolgozni," mondta Ron Todd, Newcastle (Washington állam) polgármestere. "Általában nem nagyon jut időm arra, hogy a lakossággal való kapcsolatfenntartás végett hírújságot készítsek. Rengeteg időt megspórol az, hogy a Publisher-ben csak rá kell mutatni és rá kell kattintani a kiválasztott dolgokra. Ez a termék hatékonyabb bármely más munkaasztali kiadványkészítő terméknél, amelyet valaha kipróbáltam."

A Publisher és a Microsoft Office termékcsalád

A Microsoft Publisher 97 támogatja a Windows® 95 operációs rendszert és integrálódik a Microsoft Office hatékonyságot elősegítő szoftverek termékcsaládjával, megosztva a Clip Gallery Live anyagát a Microsoft Office alkalmazásokkal, többek között például a PowerPoint® prezentációkészítő programmal. Ennek az integrációnak köszönhetően a Publisher 97 a lehető legjobb választás a Microsoft Office felhasználói számára.

A Microsoft Word szövegszerkesztőt használó fogyasztók tapasztalni fogják, hogy a Publisher 97 a beépített Word Story Editor-on keresztül nagyszerűen integrálódik, így a Publisher-ben készült történetek szerkeszthetőek Word-ben, majd a felhasználók a dokumentumot ismét a Publisher-ben tervezhetik meg. A Publisher-be a Microsoft Works és a Corel WordPerfect alkalmazásokból is behozhatóak a dokumentumok, és mivel támogatja az OLE-t, a Microsoft Excel-ben készült információs táblázatok és grafikonok Publisher-ben való felhasználása sem okoz gondot.

További tudnivalók

A Publisher 97 CD-ROM-on és 3.5" lemezeken kapható. A CD-ROM alapú változat több clip art anyagot, betűtípust és keretet tartalmaz.

A Microsoft Magyarország írásos anyaga alapján összegyűjtötte:

Kunci

HARDVERGŐDÉS

E hónapban a számítógép nélkülözhető, ámde a játékosok számára felettébb hasznos kiegészítő cumókkal foglalkozunk: két gamepad és egy joy került a boncasztalunkra - több hónapos nyúzótesztre. Ezek a **Rockfire** sorozat tagjai - amelyeket a ***Multimédia Meeting Point***-tól kaptunk kölcsön (*1075 Madách I. 2-6. 322-8208*).

Lássuk talán először a két joypadet, mindkettő különleges a maga nemében:

Rockfire - QF-305ik Silver Shuttle - a billentyűzet emulátor

Kellemes volt kézbe venni ezt, a leginkább valamilyen lekerekített UFO-t formázó gamepad-et. Már az első ránézésre megállapítható, hogy nem a megszokott 2-4 gombos kütyü, mely a game port-ba dugható, hanem egy 8 gombos, billentyűzet csatlakozóba dugható szuper ketyere! A gombok programozhatók, természetesen ebbe + alakú iránygomb is beletartozik. Akár a *Norton Commander* is használható vele! A három hónapos tesztelést gyönyörűen bírta, csupán egy-két apróság volt ami kedvünket szegte: például nem lehetett az irányító gombot a kurzorbillentyűkre definiálni, csak a numerikus padra, ezért volt néhány játék (mint például a fent említett *Norton Commander* is), amelyek kezelése így nem volt igazán tökéletes, de a programok nagy részével kiválóan működött. Fontos momentum, hogy használatához semmiféle szoftveres rásegítés sem kellett. Háromféle billentyűkiosztást állítottak be gyárilag előre, ezek lefedik a játékok nagy részét, így ebben az esetben még a beállítással sem kell vesződnünk. E gamepad a **QF 300**-as család középső tagja, melyben ő az egyetlen, melyet mint keyboard emulátor használhatunk. A család másik két tagja: **QF-303i UF Shuttle, QF-306i Silver Hawk** - mindketten csak kinézetben hasonlítanak a Silver-re, egyébként normális gamepad mindkettő. A Silver legnagyobb gondja az ára: 5400,- Ft + ÁFA, vagyis 7000,- Ft., ami már meglehetősen borsos, de egy alap gamepad sem sokkal olcsóbb (kb.: 5000,- Ft.). A többletköltségért cserébe egy univerzális, mintegy 60 féle billentyű beállítására alkalmas joypad-et kapunk pénzünkért.



Rockfire - IR-5ip2 Glide Zipper II. - ikrek

Meg kell, hogy valljuk ez volt a kedvenc! A csomagolás már sejtetett valamit, ami a doboz kibontásakor be is bizonyosodott: ez egy dupla joypad, méghozzá infrás! Ennek még inkább valamiféle elfogó vadász űrhajó design-ja van, kissé szögletesebb mint az előző, de ugyanakkor még kézbe simuló. Használatához 2x2 mütyür elemre van szükség (hát igen, a kábelnélküliségnek ára van) ezeknek UM4 típusúaknak kell lenniük - azok a vékony, pici ceruzaelemek. A gamepadeken összesen 6 gomb van, természetesen az iránygomb mellett. Egy játékos üzemmódban minden gombot használhatunk a PROF beállítás mellett, sajnos két játékos esetén már csak négyet, mely igazából kettő, mivel a másik kettő, az előző kettő turbó gombja. Öööö... hogy is van ez? Tehát érhetőbben: használható két alap- gomb, mond- juk A, B. És ezek turbó gombjai. Sajnos ezt nagy hiányosságnak éreztük olyan játékoknál, amelyek négy gombot használnak - mint pl.: a *FIFA '96, NHL '96*. Ugribugri játékoknál lehet, hogy elég a két gomb, de ezekkel általában nem játszanak ketten egyszerre. Azt azért el kell ismerni: verekedős játékokra a két gomb éppen elég, és itt már a turbó gombra is nagyobb szükség lehet. A vezeték nélküliség nagyon király dolog, először attól féltünk, hogy az infrával gondjaink lesznek, de nem lettek! Ehelyett valami idáig elképzelhetetlen szabadságot kaptunk! A vevő fönt ült a monitor tetején, csak arra kellett vigyáznunk ne az asztal alól próbáljunk játszani. (Meg ne a monitor mögül, ami mondjuk amúgy is igen nehézkes lenne). Felmerülhet még az elemek lemerülése: mi jó drága Energizer (mi pénzt szakítunk az Energizer-től a reklámért! -törd.) elemeket vettünk kemény 500 pénzért, amik a teszt három hónapja alatt sem merültek le. Sajnos tovább nem tudtuk ezt a kérdést vizsgálni, mivel vissza kellett adni a gamepadeket **MMP**-nek. Lényeg a lényeg: nem fogyasztottak tehát túl sokat. A fogyasztáshoz azért hozzátartozik még az is, hogy nagyon ügyeltünk arra, hogy soha ne maradjon egyik se bekapcsolva.

Összegzésképpen elmondható: az infra nagyon jó dolog, csak infrás gamepad-ünk, (egerünk, billentyűzetünk lesz – csak győzzük pénzzel)!

A végére csak egyetlen dolog maradt, az ára: 8700 Ft. + ÁFA (10875,- Ft.), ami koránt sem valami észveszejtő, bár első ránézésre soknak tűnik, de ne felejtsük el, hogy két gamepad-et kapunk az infráról nem is beszélve. Megemlítendő, hogy a **MMP**-nél a **ZIPPER** kistesója is kapható, mely egy szem magában csücsül, és csak két + két turbó gombja van - egyébként ugyanaz. Ennek ára: 4800,- Ft. + ÁFA (6000,- Ft.)

Megérkeztünk tesztünk második témaköréhez: a joystickhoz.



Rockfire - QF-61 Fire Dragon - giga mancs

A Fire sorozat legszebben formatervezett tagja a **Dragon**. Lekerekített formák jellemzik ezt, a strapabíró dzsojsztikot (jaj de csúnya, én biztos, hogy le nem írom így többet!), mely leginkább a lapátkezűek tetszését fogja elnyerni. Végre egyszer rájuk is gondoltak, nem csak mi nőies piciny kezecskéinkre. Kis kezűeknek marad tehát a kesztyűs verzió, talán úgy könnyebb! Bár az ember keze egy idő után sajnos így is leszakad. A joy a maga nemében megint csak nem egy szokványos darab, habár annak látszik: a boton négy gomb van, a talpon még négy. A trimmelő gombok szerencsésen a talp alján vannak, védve a véletlen elállítástól. A hab a tortán a joy talprészén a két szélen lévő throttle control, amivel például a tolóerőt szabályozhatjuk. Egyébként, még lehetőségünk van a boton lévő két főgomb turbó használatára, beállíthatjuk a tüzelés sebességét, és kedvünk szerint váltogathatjuk az A-B C-D gombokat. A joy mindkét kézzel jól használható (már ugye bizonyos határok között - lásd lapátkezűek), tehát balkezesek sincsenek hátrányban. A joy-ból – a nagysága mellett – árad a masszívitás.

Három hónap alatt sem sikerült eltörnünk (jó, az is igaz, hogy nem ugráltunk rajta, és gumikalapáccsal sem estünk neki).

Az ára 5800,- Ft. + ÁFA (7250,- Ft.)

Mr. X.

DUKE NUKEM 3D

Valamikor április környékén írtunk a **Duke Nukem** béta verzióról, s meglepetésünkre egy hónap múlva megérkezett a teljes játék is. Mindezidáig nem volt róla szó bővebben, azonban nemrég az **Ecobit Kft.** gondozásában a **Duke** megjelent magyar kézikönyvvel is, jó ürügyet szolgáltatva ezzel ahhoz, hogy még néhány infót írhassunk róla. Szóval **Duke Nukem...**

Az előző verzióhoz képest a program tartalmaz új fegyvereket, szám szerint négyet:

Shrinker: Hatására az ellenfelünk törpe méretűre zsugorodik össze, így könnyedén eltaposhatjuk. Vigyázzunk a fegyverrel, mert a hatása néhány másodperc múlva elmúlik, és ellenfeleink ismét normális méretűre nőnek. ráadásul csak gyengébb rosszfiúk(lányok) ellen használhatjuk (tehát egy *Battlelord* vagy *Assault Commander* ellen mit sem ér).

Freezer: Segítségével lefagyaszthatjuk, majd szilánkokra rúgdalhatjuk ellenfeleinket. Tulajdonságai megegyeznek a **Shrinker**-ével.

Laser Trip Bomb: Ez egy igazán különleges fegyver. Falra rögzíthető kis szerkentyű, amely a rögzítés után néhány másodperccel egy lézersugarat lövell ki magából. Ha ezt a lézersugarat ezután valaki megszakítja, a szerkezet felrobban, kellemetlen perceket okozva ezzel a betolakodónak. Zárt térben jóval nagyobbat sebez, a további trükkökről később... Szándékosan a végére hagytam a legbrutálisabb fegyvert.

Devastator: Ez a Pentagon fegyvertárából származó, kétcsövű, gyorstüzelésre képes rakétavető. Ne pazaroljuk kisebb ellenfelekre, mert később a pályák végén az éppen aktuális főgonosz ellen mindig jó szolgálatot tesz.

A továbbjutás először egyszerű, a végére viszont olyan nehéz lesz, hogy egy pályán órákig bolyonghatunk, mire rálelünk a kulcskártyára vagy kijáratra. (Végül már azon sem csodálkoztam, hogy egy rakodógép robotkarja fuvarozgatott ide-oda...)

A játékot nem részletezném tovább, inkább átnyújtok mindenkinek egy tipp- és trükkhalmazt, használja mindenki egészséggel!

- Ha *Atomic Health*-et találunk (segítségével 100% feletti energiára tehetünk szert), mielőtt felvennénk, tornázzuk fel magunkat 100%-ra, hogy az *Atomic*-kal azután a maximális *Health*-et érjük el.
- Medkit(ek) hiányában jó módszer, ha iszogatunk egy kútból, vagy széttört WC-ből, amit egyébként rendeltetésszerűen használva 10%-ot kapunk.
- Ha valahol egy szellőzőrácsot látunk, mindenképpen rúgjuk szét és kukkantsunk be a mögé a szellőzőcsatornába, általában *Medkit*-et vagy municiót találhatunk odabent.
- A kapcsolók mellett gyakran láthatunk monitorokat, ezek a biztonsági kamerák által vetített képet mutatják. Ha nem tudjuk, hogy az adott kapcsoló mit nyitott ki vagy kapcsolt be, a változást általában megnézhetjük a monitoron.
- Ha nagyon magasból zuhanunk le, ne használjuk végig a *jetpack*-et, csak a zuhanás végén aktiváljuk egy másodpercre, így 1%-ot fogyasztunk belőle, és nem is sérülünk meg.

Most sajnos az írók második ellensége miatt (az első a határidő, a második a helyhiány) el kell búcsúznom, a következő számban *Deathmatch* tippekkel folytatjuk.

Ruszi

SETTLERS II.

A **Settlers II.**-ről írtunk már néhány szót, de erről a csodás játékról nem lehet eleget írni. A játék hangulata teljesen egyedülálló, egyedül a **Settlers I.** vetekszik vele. Sokakat magával ragadott már ez a mindenütt eleven, mozgó világ. Amióta a **thunder** (ezt bárhol be lehet írni) és **alt+1 ... alt+6** nevű "cheat" napvilágra került, azóta már semmi gond nincs a játékkal. Ez nem is igazi cheat, mert valójában nehezebbé teszi a dolgunkat, csak az unalmat űzi ki a játékból! Reméljük, a **Settlers III.**-ban már valóban benne lesz a többfokozatú gyorsítás, nem cheat-ként kell majd használni.

Az első leírásunk még a demoról készült, ami nem sokban különbözik a véglegestől. Minden létesítmény szerepelt benne, de a véglegesben tíz pálya van. Ez egyrészt nagyon kevés, másrészt nagyon sok. Miért kevés? Mert ebből a játékból tíz pálya nem elég! Miért sok? Mert ebből a játékból tíz pálya csak gyorsítással viselhető el... Viszont szerencsére a gyorsítás rendelkezésre áll, így nem kell évezredeket ülni mire történik valami. A hajó, a hajózás az egyik legfontosabb (és leglassabb) újítás, mégis kevés tért kapott előző leírásunkban. Nézzük meg tehát mi kell egy hajóhoz, egy expedícióhoz, és mire jó ez az egész!

Először is kell egy hajókészítő. Ezt célszerű a tengerparthoz közel építeni, nyilvánvaló okokból. Ezután a hajó ikonnal rá kell beszélni, hogy csónak helyett hajót gyártson. Miközben épül a hajó(készítő), építhetünk egy kikötőt is valahol a közelben. Az expedíciót megindíthatjuk, mielőtt megépülne az első hajó. Először ugyanis 4 egységnyi gerendára és 6 egységnyi kőre van szükség. A 4. pályán például ez utóbbi jelent majdnem leküzdhetetlen nehézséget. Ez a pálya ugyanis a nyersanyag (acél, kő) hiányával nehezíti életünket. Miután előállt a hajó és a kikötő is, és a szükséges anyagok rendelkezésre állnak, indulhat végre az expedíció. Nem győzöm hangsúlyozni: a hajózáshoz nyomjuk be a gyorsítást! Gyorsítás nélkül elúnjuk az életünket. Nos tehát elindult az expedíció, és megdöbbentő módon nem indirekt kell irányítani. A játék egyik különlegessége pedig a teljesen indirekt irányítás. A szokványosabb játékoknál egy egységre kell rábökni, hogy ezt-és-ezt csinálják. Itt viszont prioritásokat állítgatunk, igényeket jelzünk. Ez az indirekt módszer egyedül a szigeteknél jelent nagy gondot, mert nem lehet készletezni, de erről kicsit később szólnék inkább, mert még nem is fedeztük fel a szigeteket! Az sem apróság, hogy nem lehet direktben egységeket átirányítani, de ezt jó stratégiával ellensúlyozhatjuk. Így a játék csak még jobb lesz, mert plusz stratégiai érzékre van szükség. A ***Command &Conquer***-rel még egy ***MK*** rajongó is elboldogul, de ehhez vérbeli stratéga kell. Szóval elindult az expedíció, és a nyilakkal irányítgatjuk fel s alá. A hajót nem kell félteni, mert vízicsata nincs. Ha találtunk egy partraszállásra alkalmas helyet, akkor vessünk horgonyt. A magunkkal hozott fából és kőből felépül a kikötő. Ettől fogva a hajó átmegy vizitaxiba, és nem tudjuk többé irányítani. E helyett automatikusan hordja az anyakikötő és az új tartományok között a szükséges anyagokat. Mivel fát nem gond előállítani néhány erdész segedelmével, ezért célszerű jó sok hajót üzemben tartani. Ezzel elérhetjük, hogy viszonylag gyorsan előálljon minden szükséges anyag. Miért is gond, hogy nincs készletezés a szigeteken? Ha egy katapulttal lőni szeretnénk — ami szintén automata — akkor egy hajó elindul az anyakikötőből egy darab kővel. Ez a kő szépen elhajózik a célhoz, ahol behordják a katapultba, majd kilövik.

Ezért is célszerű bányákat nyitni a szigeteken. Ez általában nem ütközik különösebb nehézségbe, de "szerencsére" a nehezebb pályákon nincs acél és/vagy szén a front közelében. Itt jegyezzük meg, hogy elég egy kard és egy pajzs egy katonához, a sör és az arany "csak" a morál emeléséhez kell.

Ennyi fért volna második ámokfutásunkba a **Settlers II.**-ről. Várjuk nagyon a **Settlers III.**-at — azt majd három részletben ismertetjük!

WT Pooh

Made in Hungary

Alice Csodaországban
A varázslatos tükör



Új kiadvánnyal örvendeztette meg a kicsiket, és a gyermeklelkű felnőtteket a *Cyberstone*. *Alice* egyik történetével ismerkedhetünk meg, aki a tükrön keresztül egy varázslatos világba pottyan – Sakkországba –, ahol az lehet csak királynő, aki épségben eljut a 8. kockára. Ő mindenképpen királynő szeretne lenni, vállalva minden megpróbáltatást. Vidám, de néhol igencsak veszélyes kalandoknak néz elébe... A program az azonos című, a *Vit videó* által forgalmazott mintegy 70 perces, szinkronizált rajzfilmre épül. A filmet *Lewis Carol* regénye alapján *Jameson Brwewr* írta.. Zene: *Todd Hayen*. Rendezte: *Andrea Bresciani, Richard Slapczynski*.



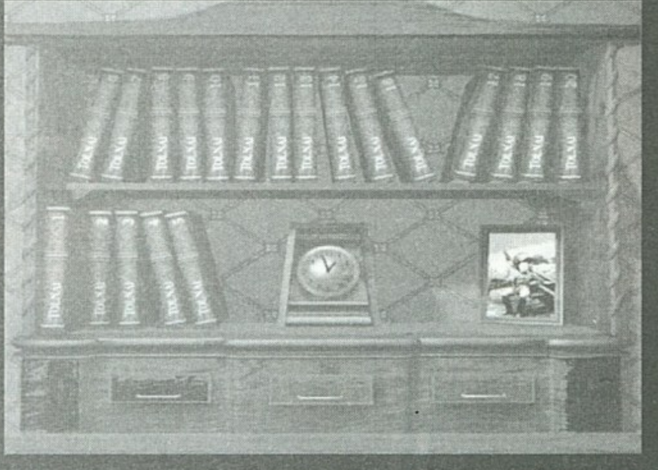
Magyar hangok: *Csondor Kata, Lippai László, Pásztor Erzsi, Czigány Judit*. A lemezen megtalálható az egész film kiválló minőségben. A szinkron a magyar mesefilmek színvonalát nyújtja, vagyis kiváló! A történet is nagyon bájos, kellemes hangulatú. A program Windows-t igényel, bár erre a dobozon semmiféle utalás nincs. Az összképhez az is hozzátartozik, hogy egyike azon programoknak, amelyek nem nyiválkolnak a Windows '95 256 színű beállítása után, ha ne adj' isten high color beállítást használunk. Kezelőfelülete is divatos, kultúrált. Kialakításakor láthatóan gondoltak az olvasni nem tudó gyerekekre is. A film megnézése után, különböző – e filmen alapuló – játékok várják a gyerekeket. Játszhatnak klasszikus tili-toli-t az idővel és egymással versengve, a puzzle játékban szétvagdosott képeket kell összeilleszteniük, a zeneszobában a filmben szereplő hat dalt hallgathatjuk meg újra (eredeti angol nyelven, mert a dalokat nem szinkronizálták), a kifestő játékban a kicsik eljátszhatnak a festékkel anélkül, hogy bármilyük festékes lenne. Legvégül a memória játék: itt a két azonos kockákat kell a sok közül megtalálni. Összegzésképpen elmondható, hogy a film aranyos, színvonalas, a program külalakja is az, sajnos azonban a játékok ugyan a gyermekek kreativitására építenek – minden bizonnyal készségeiket is fejlesztik –, de elég soványkák: lehetett volna több kép a kifestőben, a tili-toli-ban, vagy a puzzle-ban! Összességében rám a kiadvány kellemesen pozitív benyomást tett, ajánlom minden gyakorló, kisgyermekes szülőnek! (Meg másoknak is, akiket esetleg titokban érdekel!)





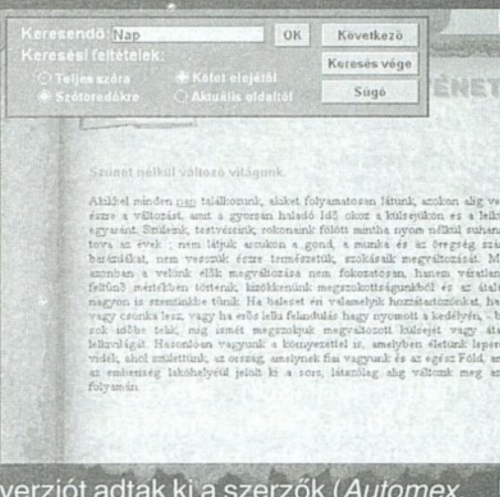


Tolnai Világtörténelem



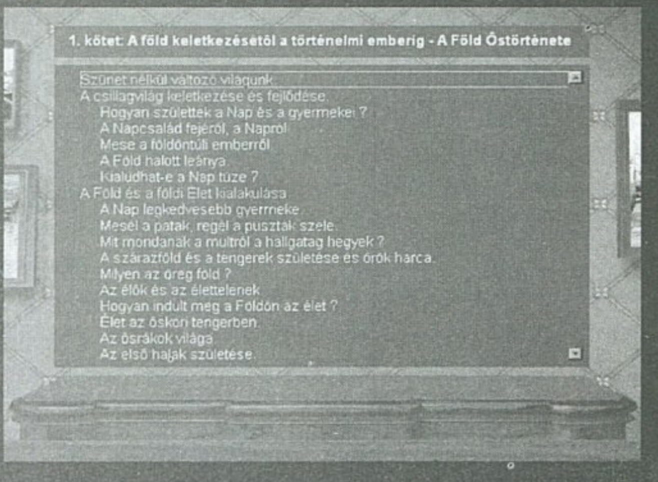
Tolnai Simon (1868-1944) alapította 1912-ben azt a kiadót, nyomdaipari vállalatot – a *Tolnai Nyomdai Műintézet és Kiadóvállalat Rt.-t* – mely többek között kiadta a 20 kötetes *Tolnai Világlexikonát* (1926-33), és a *Tolnai Világtörténetét* 20 kötetben (1930-as években). A kiadó 1950-ben a már megszokott sorsra jutott, beolvasztották az *Egyetemi Nyomdába*.

A programból idáig csak egy munkaverziót adtak ki a szerzők (*Automex, Cyberstone*), így elképzelhető, hogy még bizonyos dolgok, programrészek változhatnak a végleges kiadásig. Lássuk azonban, már most milyen előnyei illetve hátrányai vannak a programnak:



Nagyon előnyös, hogy már nem szkennelve vannak az oldalak, mint mondjuk a *Révai Nagylexikona* esetében, hanem a kötetek szöveganyagát valódi hipertext formájában látjuk viszont. Kellemes tartalomjegyzékkel, szótörédékekre való keresés lehetőségével, akár az egész szövegben is. Most még nem látszott, de gondolom a keresztivatkozásokat – már ha lesznek ilyenek – a kor igényeinek megfelelően fogják a szerzők elkészíteni, mivel a hipertextes megoldás alapjaiban támogatja ezt a lehetőséget. A program kezelőfelülete szép kidolgozású, a főképernyő egy szekrényt imitál, melyről akár egyenként is leemelhetjük a köteteket attól függően, mely történelmi korszak iránt érdeklődünk. Megtehetjük azt is, hogy egyből a tartalomjegyzéket használva szabadon bolyongunk idő és tér dimenziói között. A munka nagy valószínűség szerint 1 CD-n fog megjelenni, így hangulatunkat á CD-k csereberéje sem fogja elrontani. Sajnos a jelenlegi verzióból még hiányoztak a képek, így fogalmam sincs, hogy azt hogyan oldják meg majd a szerzők. Reménykedem egy egyszerű (egy egérkattos) és esztétikus megvalósításban. Fontos megemlíteni a felolvasás lehetőségét, ami szintén csak jelzésszerűen van a demó verzióban. Kíváncsi leszek rá, hogy ez csak bizonyos szövegrészekre vonatkozik, vagy a nagy egészre. Ha az egész lexikonra, akkor az hogy fog elférni egy CD-n? Nagyjából ennyit tudnék a demó verzióról első benyomásként mondani. Kéne ide a végére valamilyen konstruktív javaslat, milyen is legyen a program? Először egy konkrétum: jó lenne, ha az egérkurzorral is ki lehetne jelölni a másolandó szövegrészeket, nem csak az egész fejezetet. Általánosságként, csak annyit fűznék hozzá: mindenképpen jó lenne, ha a kereszthivatkozások, képek, hangok a szövegbe ágyazottan jelennének meg, egy egérkattal előhívhatóak volnának. Ennyi. Több nem is kell egy színvonalas, multimédiásított lexikonhoz.

Mr. X.



A PCU 96/7 számában megjelent nyereményjátékok megfejtései:

1. Egyet sem, 2. 1958, 3. Tomcat, 4. Dunaújváros,
5. Rengeteg ilyen van, a megfejtések alapján döntöttük el, hogy ki tippelt helyesen,
6. Hosszúhajú, megbízhatatlan stb. a rá illő megfejtéseket természetesen elfogadtuk,
7. Kb. 1.200, 8. Minden megfejtést elfogadtunk, hisz mind poénos, 9. FLAG'96, 10. Soha, soha...

A PCU 96/7. számában megjelent nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:

1. Microsoft demo CD-t nyertek: Polgár Tibor, Bp.XX. / Hirth Tibor, Bácsalmás
   Microsoft mouse pad-et nyertek: Urbanics Péter, Bp.XII. / Vincze Pál, Békéssámson
2. Eredeti Daley Thompson's Decathlon CD-t nyert: Schildberger Péter, Bp.XIV.
3. CD Ultra 96/1-et nyertek: Varga Zoltán, Kőszeg / Radványi István, Mezőkövesd / Czikora Tamás, Szolnok
4. PC Ultra előfizetést nem nyert senki, mert nem volt helyes megfejtés
5. Microsoft demo CD-t nyertek: Gecse Zoltán, Mátraterenye / Kiss Papp Marcell, Szentes
   Microsoft mouse pad-et nyertek: Simon Csaba, Debrecen / Pásztor Miklós, Tapolca
6. Dedikált Uboyka fotót nyert: Magyar Balázs, Győr
7. CD Ultra 96/1-et nyertek: Koncz Tamás, Bp.X. / Szalóky Bálint, Bp.I. / Bálint Zoltán, Várpalota
8. CD ROM-tár 5. CD-t nyertek: Kovács Tamás, Bp.XVII. / Kozma Dávid, Bp.XIX. / Simaházi Gergely, Ajka
9. CD Ultra 96/1 CD-t nyertek: Kovács Péter, Bp.II. / Dojcsák Attila, Mándok / Gáspár Ferenc, Nagykanizsa
10. ECTS CD-t nyertek: Somoskövy Tamás, Gyöngyös / Tóth Róbert, Cserépfalu / Szunics András, Pusztaszemes

Microsoft játék - MS HOME szoftvert nyert:
Stejer Szabolcs, Nagykanizsa

Egéralátétet nyertek:
Juhász Áron, Bp.XI., / Asztalos István, Pilisvörösvár / Vándor Kristóf, Bp.XIII.

PC TOP 10

1996. október

1. CoVboy Posta
2. ALBION
3. PANDORA DIRECTIVE
4. AFTER LIFE
5. 'Z'
6. DUKE NUKEM 3D
7. CONQUEST OF THE NEW WORLD
8. QUAKE
9. PANZER GENERAL
10. NORMALITY

Microsoft nyereményjáték

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft Music Central'96* enciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány a zene szerelmeseinek szól. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot, és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1. Melyik előadó NEM szerepelt filmben?
   a) ICE T
   b) Phil Collins
   c) Falco
2. Melyik együttesnek van magyar származású tagja?
   a) Ramones
   b) Sex Pistols
   c) Cure
3. Mikor adták ki a Dire Straits első lemezét?
   a) 1968
   b) 1978
   c) 1988

A megfejtéseket (csak a betűjelüket) kérjük külön levelezőlapon a PC ULTRA címére eljuttatni, a levlapra kérjük ráírni: MICROSOFT JÁTÉK'.

Beküldési határidő: 1996. október 22.

A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft.
A nyereményeket a Microsoft-t fogja postázni.

QUAKE

THE STORY

Sötét volt, mélységesen sötét, a halált egészen közel lehetett érezni, mindenhol csak hullák, megcsonkolt áldozatok, húscafatok, szörnyű volt belegondolni, hogy ezek a tetemek nem is olyan rég még éltek, lélegeztek,



Hű, de szépek vagyunk!

éreztek. A közveszélyes bűnöző "*Quake*" rendesen elintézte a Társaságot, és pont egy nappal a bevetés előtt. Szerencsére "*Storm*"-ot nem találta meg, mivel akkor éppen nem volt a bázison. *Storm Blake*, bár már hozzá volt szokva a hasonló helyzetekhez, mégis elkeseredéstől eltorzult arccal nézett bele az "időgenerátorba", aminek a segítségével bármerre nézett, a múlt életre kelt. Látta, hogy itt nem egy igazságos, szabályos csata zajlott le, hanem egy mészárlás, újra végigélte ennek a többszáz szerencsétlen áldozatnak a tehetetlen halálát. *Blake* egyre idegesebb lett, már nem bírta tovább, kezébe kapta az első fegyvert amit talált, és belépett a még füstölgő teleportba. Az utazás elsőre biztos csodálatos élmény lehetett, az az érzés, amikor az ember teste a puszta semmi között lebegve, molekuláira szétbontva suhan, leírhatatlan érzés lehet, de *Storm*nak korántsem ez volt az első, úgyhogy nem foglalkozott ilyesmikkel. Már csak azért sem, mert a megérkezést kifejezetten gyűlölte, mivel ilyenkor nagyon gyengének érezte magát, és mindig is gyűlölte, ha gyenge. A mostani megérkezés kellemetlen hatása rögtön elfelejtődött, amikor meglátta, hogy a teleport hová vitte. A hely rémes volt, nem is, inkább pokoli. Egy teremben állt, ahol a fényt csupán egy pár fáklya szolgáltatta, annak ellenére, hogy szinte semmit sem látott, érezte, lehet hogy jobb lenne visszamenni a kapuba. A szeme egyre jobban hozzászokott a gyatra fényviszonyokhoz, és ekkor látta meg igazán, hogy hol van. Rettentes volt: a falak undorító sárgásbarna nyálkától csillogtak, mindenhol vérrel felrajzolt sátánista jelek, és ami a legszőrnyűbb, a falak tele voltak teljesen szétszaggatott, agonizáló testekkel, amik néha fájdalmukban rángatóztak egyet, hogy a látvány még szörnyűbb legyen. *Storm* már elindult a segítségükre, de rá kellett jönnie, hogy túlságosan magasan vannak, nem éri el őket. Ezért gondolkodás nélkül megszabadította őket szenvedéseiktől, a lövéseket még sokáig vízhangozták a hideg falak... Az *Ogre* azt a parancsot kapta, hogy védje meg azt az öt méteres körzetet, ameddig ellát, mindegy, hogy ki lép a közelébe azt ölje meg. A különböző szagoktól bűzölgő szörnyetegnek be kellett ismernie, hogy ez igazán neki való feladat, mivel valahogy mindig is képtelen volt arra, hogy a vaskos mutatóujját visszatartsa attól a kellemes érzéstől, amikor meghúzza a ravaszt. Így volt a legegyszerűbb, mindenkit ki lehetett nyírni, bár arra még mindig emlékezett, amikor szegény anyját is így ölte meg, pedig ő csak a vacsoráját hozta neki, de most már úgyis mindegy, a lényeg az, hogy ő nem halt meg akkor, amikor az anyja még halála előtt, (mérgében) előkapott egy löveget és feléje lőtt. Szerencsére csak a koponyájából tört le egy darabka, azóta hívják *Dinká*nak. Az is igaz, hogy nem sokan élnek már azok közül akik így hívták, de ez az Ogréknél természetes dolog, nem bizonyul gyilkosságnak. Éppen ilyen gondolatok jártak a fejében, amikor tökéletes szaglásával megérzett valamit. Valamit, amit már régen érzett. Sokáig gondolkozott ezen, túl sokáig, mivel egyszer csak megjelent előtte egy körübelül két méter magas emberi hústorony, óriási páncélokkal felszerelkezve, egy puskával a kezében, ami rendkívül fenyegetően hirtelen felé fordult. Az első lövés nem volt olyan fájdalmas, ki lehetett bírni. Az *Ogre* már éppen készülődött volna lőni egyet a rakétavetőjével, amikor hirtelen apró tüskék százai fúródtak alattomosan a bőre alá, és marták ki a jobb szemét. A fájdalom már-már elviselhetetlen volt, de *Dinka* tudta, hogy most már az életéért harcol, utolsó elkeseredésében a bal kezében lévő láncfűrésszel vágott egyet, de nem látta, hogy az ellenfele már tisztes távolságban van tőle, és valami nagyon nagy fegyvert vett elő. A rakéta sivítva száguldott át a folyosón, és csapódott a már haldokló *Ogré*be. A húscafatoktól és a vértől alig lehetett látni valamit, de szerencsére a robbanás segítségével az áldozat hátizsákja biztonságos helyre repült, pontosan *Blake*-nek a kezébe. — *Megvagy!* — mondta a katona, és tovább futott a folyosón...

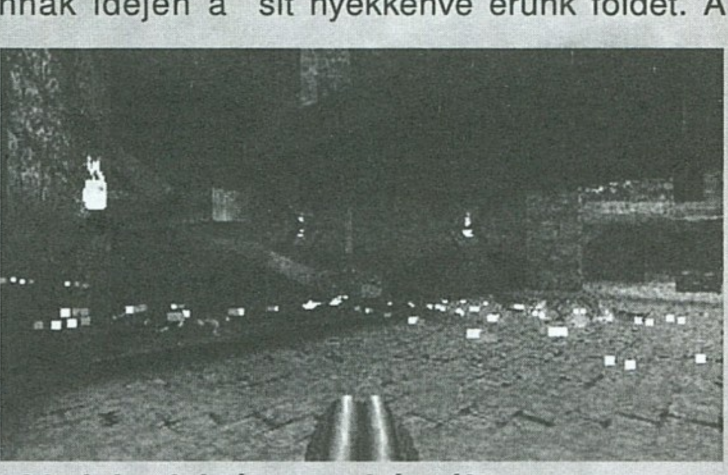


Mi az a bigyula a mancsikádban?

THE GAME

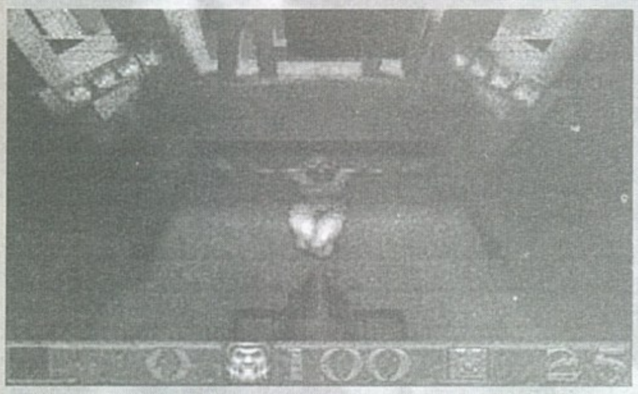
Végre megérkezett az eddig talán legjobban várt 3D-s akciójáték teljes verziója. Az *ID SOFTWARE* annak idején a **DOOM 1,2**-vel robbantott óriásit, most eljött az ideje a következő robbanásnak. A neve **QUAKE**, és a legtalálóbb jelző, amit rá lehet akasztani, egyszerűen csak: a legjobb. Viszont ahogy az már lenni szokott, ott az üröm is az örömben, és ez a játék gépigénye. Elég annyit mondani, hogy PENTIUM-ra optimalizálták, és ezzel mindent elárultunk. Senki ne akarjon mondjuk egy AMD 5x86-166 Mhz-es gépen, Trio 64-es videokártyával és nyolc mega RAM-mal teljes képernyőn deathmatch-elni. Ha háromszor, négyszer rábökünk a mínusz gombra, akkor talán nem fog szaggatni. Természetesen ez a legkisebb, tehát a 320*200-as felbontásra értelmezendő. Ha nekiindulunk a játéknak, akkor nem szükséges felkészülnünk a legrosszabbakra, ugyanis egy jobb DOOM-os, DUKE-os minden nehézség nélkül végig tudja játszani *HARD* fokozaton. Természetesen van *NIGHTMARE* fokozat is, azonban ezt a szintet csak egy kis trükkel tudjuk kiválasztani. Ugorjunk fejest a négyes epizód bejárata fölött levő vízbe, majd ússzunk a párkány alá. Ha itt leesünk, akkor egy vékony deszkán találjuk magunkat, aminek a végén rábukkanunk a hőn áhított kapura, és ez a poklok poklába visz el minket...

A programban nemcsak a gyönyörű, szinte végig sötét árnyalatú textúrák, az eszméletlenül eltalált hangok (erre még visszatérünk), hanem az ellenfelek különböző meghalási módozatai is a vizuális orgazmus határait súrolják. Ez azonban mind semmi ahhoz képest, ami a **DEATHMATCH**-ben vár ránk! Egyszerűen nem lehet elmondani, leírni azt az érzést, amikor egy *QUADRAT* sebzésű *THUNDERBOLT*-tal telibe nyomjuk a barátunkat, aki ennek következtében óriási ívben repül bele a harmadik szintről a lávába. (A legjobb pálya egymás ellen a *DEATHMATCH ARENA — THE BAD PLACE*) Mondjuk az sem egy elhanyagolható látvány, amikor elsütjük *GRENADE LAUNCHER*-ünket, a gránát pedig pont alattunk robban fel, így nekicsapva bennünket a falnak, amiről kitárt karokkal pattanunk le, és óriásit nyekkenve érünk földet. A



20 deka felvágottat kérnék...

puttonyt már nem probléma felkapni és tovább rohanva újabb áldozat után nézni. Amikor először játszottunk egymás ellen, ha jól emlékszem, szám szerint hatan, szinte másodpercenként kiáltotta valamelyikünk a — *LÁTTAD?* — szót. Aminek az oka igen egyszerű volt, mivel a játék olyan látványt nyújtott, hogy az valami eszméletlen, ezt egyszerűen látni kell: az emberünk hasra esik, ha elölről találjuk el, rángatózva előrevetődik, hogyha hátulról kapjuk el, széttárt karokkal repül az égbe, ha alatta robban egy rakéta, cafatokká esik szét, ha rakétával lövünk belé, egyszerűen fantasztikus élményt nyújt azoknak, akik **Doom**ozás közben már régesrégen erről álmodoztak, és lám az álom valóra vált! *QUAKE: YOUR DREAMS COMES TRUE!!!* (<— ősi reklámszöveg.) A *PLACE OF TWO DEATHS* nevű pályát hamar megúntuk, a második meg a harmadik nem tetszett, ezért a már emlegetett negyedik szintet próbáltuk ki. Itt a — *LÁTTAD?*-on kívül a leggyakrabban elhangzott mondat a — *B***** MEG, BELEESTEM*



Jézus mit keres itt, eltévedt?

A LÁVÁBA! — volt, ugyanis a legalsó szinten a vékony átjárókat, hidakat láva veszi körül, és aki oda beleesik, pillanatokon belül elolvashatja mondjuk az alábbi üzenetet: *“XY meglátogatta a vulkánok istenét”.*

Ha már az üzenetekre terelődött a szó, bátran kijelenthetjük, hogy eddig még egyetlen egy programban sem tartotta velünk a játék ennyire részletesen, mindenre kiterjedően a kapcsolatot. Megtudhatjuk például azt, hogy ki *PAUSE*-álta le és ki indította el újra a játékot, ki ölt meg kit (azt is kiírja, ha ellenfelünk magát ölte meg), ki lépett be és ki lépett ki a játékból.

CONSOLE

A játék közben bármikor behívható egy konzol, aminek segítségével az összes létező parancsot belülről adhatjuk meg, és nem kell kilépnünk a progiból! Most a teljesség igénye nélkül felsorolunk néhány utasítást:
TIMEREFRESH
A gép automatikusan leméri a pillanatnyi *FRAME\SECUNDUM*-ot. Az általános mérési hely a legelső pálya megjelenési helye (ahol a nehézségi szintet lehet kiválasztani). Előre is felszólítanánk mindenkit, hogy ennek a parancsnak a használata szigorúan csak egy pszichológus, vagy egy kupac nyugtatónak a társaságában engedélyezett, különben nagy a kockázata annak, hogy (Ez itt most le van cenzúrázva!)
VID_DESCRIBE MODES — A beállítható felbontásokat nézhetjük meg. Ha nem rakjuk be az *UNIVBE* programot, akkor a legnagyobb a 360*480. Ajánlott felbontás: 320*200.
VID_MODE X — Az X helyére beírt számmal választhatunk ki egy nekünk tetsző felbontást, vagyis a 320*200-at.
RECORD [DEMONAME] MAP [TRACK] — Ha beírjuk az epizód és a szint számát, akkor automatikusan onnan indulunk, de a játékunk fel is lesz véve. A [TRACK] helyére megadhatjuk mondjuk a *FAITHLESS — REVERENCE* albumáról az *INSOMNIA*-t (csak a számot kell beírni), és így amíg ki nem lépünk, ezt hallgathatjuk.
PLAYDEMO [DEMONAME] — Ezzel játszhatjuk le a már felvett demokat.

MULTIPLAYER GAME

A hálózati játék egyszerűen tökéletes. Nem kell várni a gyorsabb winchesterrel rendelkezőknek a lassabbakra, nincs “*EXTRA NODE*”, és eddig még nem találkoztunk *CONSISTENCY FAILURE*-rel vagy annak haverjával, *OUT OF SYNC*-kel sem. Akárki akármikor beszállhat, kiléphet, a *FRAG*-je természetesen lenullázódik. Az egésznek az a lényege, hogy kell egy **SERVER** gép, ami lehetőleg a leggyorsabb legyen kis baráti társaságunkban, és ezután a SERVER gazdája fog mindent beállítani, kezdve a maximálisan játékba szállható emberek számától egészen az elkövetkezendő öldöklés helyszínéig. Ha négynél többen akarunk nyomulni, akkor a SERVER indítsa a programot — listen X kapcsolóval, ahol is az X maximum 16 lehet. Ha elindítjuk a *MULTIPLAYER GAME*-t, akkor először állítsuk be a **SETUP**-ban az alábbi dolgokat:

HOSTNAME — Általában *UNNAMED* marad, hacsak nincs annyi gép összekapcsolva, hogy egy külön nevet kelljen megadni a játéknak.
NAME — Ez lesz a mi nevünk.
SHIRT COLOR — Ongünk színe, összesen 14 fajtából lehet választani.
PANTS COLOR — Nadrágunk színe, de meghatározza, hogy melyik csapatba tartozunk. A lényeg az, hogy ha két vagy több játékos nadrágjának ugyanolyan a színe, akkor egy csapatba fognak tartozni. Itt nyugodtan el lehet játszani az IQ poént. Ez abból áll, hogy mondjuk öt játékos módban négyen összebeszélnek, és ugyanazzal a megbeszélt színnel lesznek, az ötödik meg az áldozat. Na most szerencsétlen ürge remélhetőleg elég hamar észre fogja venni, hogy állandóan csak ugyanazzal a színű emberkével találkozik, és szinte másodpercenként meghal. Éppen ezért hívják ezt a játékot IQ poénnak, hogy ki milyen hamar jön rá arra, hogy mindenki ellene van. Figyelem! Az ehhez hasonló játékokat kizárólagosan csak profi **Doom**osok ellen szabad alkalmazni.

Ezután eldönthetjük, hogy elég gyors-e a gépünk *SERVER*-nek (*NEW GAME*), vagy pedig belépünk egy, már megnyitott játékba (*JOIN GAME*).

NEW GAME

Itt kiválaszthatjuk a gépek összekapcsolódásának módját, majd a következő opciókat változtathatjuk meg:

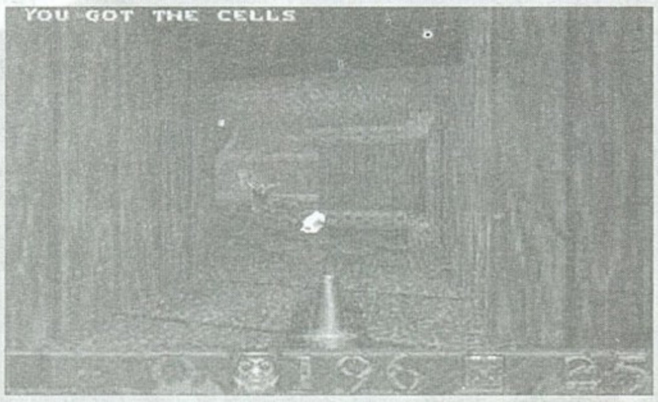
MAXIMUM PLAYERS — Az általunk megnyitott játékba maximálisan beszállható emberek számát korlátozhatjuk.
GAME TYPE — *Deathmatch* (RULEZ!) és *COOPERATIVE* a választék.
TEAMPLAY — ON vagy OFF, tehát lehessen-e csapatokba tömörülni.
TEAM COLOR RULES — *NONE* vagy *NO FRIENDLY FIRE*. Ha a *TEAMPLAY* be van kapcsolva, akkor ezt is be kell kapcsolni, különben az egész nem ér egy fabatkát sem, úgyhogy rakjuk csak be a *NO FRIENDLY FIRE*-t, de arra vigyázzunk, hogy ugyan a társunk energiáját nem tudjuk csökkenteni, de a páncélját annál inkább, tehát rakjuk félre a vicces oldalunkat.
SKILL — Nehézségi szint.
FRAG LIMIT — Megadhatunk



ZOOL... hát égetsz minket?

a programnak egy frag-számot, amit ha elér valamelyikünk, akkor automatikusan kilép.
TIME LIMIT — Ugyanaz, mint eggyel feljebb, csak itt az időre vonatkozik.
START MAP — Kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán akarjuk halálra gyilkolni egymást.
SEARCH FOR LOCAL NETWORK GAMES — Ezzel az opcióval lehet rákeresni a már működő játszmákra.
JOIN A RUNNING GAME AT — Itt lehet beírni a *SERVER* gép által megnyitott játék nevét, vagy *MODEM*-nél a telefonszámot

Az opciókról egyelőre ennyit, most egy kis szidalom fog következni. Ugyanis egyetlen baja van a **QUAKE**-nek. Az, hogy nem támogatja a sima *GUS*-t! *GUS MAX*-szal elmegy, *ACE*-szel elmegy, de a simával nem! Ez egy nagyon idegesítő dolog, ugyanis nem mindenkinek van pénze egy MAX-et venni, a rendes GUS-t meg csak akkor érdemes lecserélni ACE-re, ha van *SoundBlaster*-ünk is. Persze a progi az összes *Blaster*-t kezeli, ezt mondanunk sem kell. Ezzel ki is merült a **QUAKE** negatív oldalainak bemutatása. Éppen most kaptunk egy bizal-



QUADRAT SEBZÉS!

mas információt, ami szerint nem kell, hogy a szánk széle sírjon, mivel a program megy *SBOS*-szel is, tehát csak ügyinek kell lenni, tehát a program teljesen tökéletes, YEAH!!!

És most itt a végére leírnánk egy kis **Deatmach** storyt, ha nincsen senkinek sem az ellenére. Az az igazság, hogy nagyon szeretjük az ehhez hason-



Hát ez meg hogy nyírhatott ki?

ló történetek megírását, úgyhogy addig amíg nem kapunk vissza negatív visszajelzést, még sok ilyet fogunk írni. Ha gondoljátok, akkor írjatok a szerkesztőség címére, hogy tetszenek-e ezek a kis történetek, vagy nem. Ezt most azért írtuk le, mert nagyban folynak a viták, hogy van akinek tetszik, és sajna olyan is van, akinek nem, úgyhogy a kérdés eldöntése rajtatok áll: Tetszenek nektek a játékokhoz írt storyk, vagy nem? Mindenképpen reagáljatok levélben, telefonon, faxon vagy esetleg telepatikusan, előre is köszönjük!

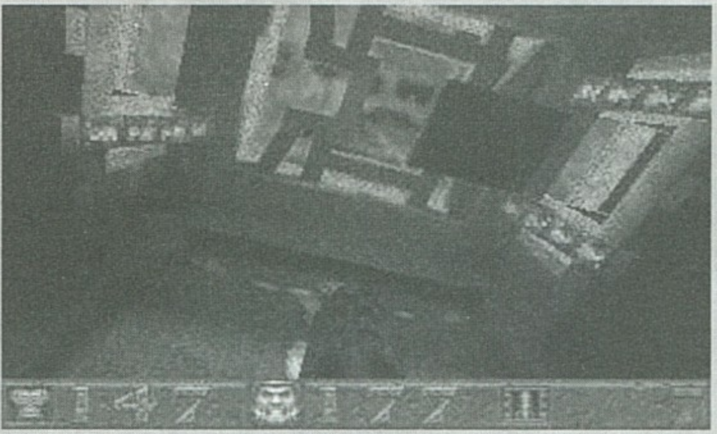
THE ULTIMATE DEATMACH OF QUAKE (Csak így magyarosan.)

"A Federal Transport Company-t (FTC) egyre jobban fenyegeti Quake, a közveszélyes bűnöző, aki egy egész teleport hálózatot épített magának, és a társaságnak sejtései vannak azzal kapcsolatban, hogy ez a hálózat nem csak földi jellegű. Éppen ezért nagy a veszélye annak, hogy a világot teljes káoszba fogja süllyeszteni, hacsak nem találunk valakit, aki megállítja. A feladat a tiéd! Elég bátor vagy hozzá, hogy megbírkózz vele? Várunk AZ ARÉNÁBAN..."



Most hová bújjak, mami?

Hatan voltak, mindannyian egy már régen elfeledett korszaknak a túlélői; tengerészgyalogosok. Az identitásuk megőrzésének érdekében, csak egy színnek a nevét kapták meg: Blue az Ultra Marinestől Red a Blood Angelstől Yellow a Brotherhood of Suntól Green a Federal Armytól Brown a Veteran Soldierstől White a White Disintegratorstől Mindannyian tudták, hogy ebben a versenyben csak egy túlélő lehet, így egy vesztenivalójuk volt: az életük. Ez azonban egyiküket sem érdekelte, bátran nekivágtak a feladatnak. Felhúzták páncéljukat, kezükbe vették puskájukat, és már indultak is a teleport felé... Green kilépett a kapun, egyből egy furcsa érzés kerítette hatalmába, nem érezte magát biztonságban, ami nem is csoda, mivel egy apró kis erkélyféleségen állt. Lenézve megdöbbenve látta, hogy alatta szinte mindenhol valami vörös folyadék található, óriási medencékben. Rögtön megértette, hogy ez nem az a hely, ahol az ember félreléphet. Ugrott egyet, és így lejjebb esett egy szinttel, észrevette, hogy tőle jobbra valami fegyver hever a földön, és arra vár, hogy valaki felvegye. Nem tudta, hogy mi az, de azért magával vitte. Ekkor feltűnt neki, hogy nem is olyan messze tőle van egy kis mélyedés a falban, elindult abba az irányba. Egy kis rövid lépcsősor után ugrott egyet... Yellow már egy ideje keringett a labirintusban, amiről később kiderült, hogy nem is olyan bonyolult, három szintje van, és ezek között teleportokkal le lehet rövidíteni az utat. Rendesen megszedte magát felszerelésekkel, felvett egy iszonyatosan erős páncélt, amiben teljesen biztonságban érezte magát. Furcsa volt, mert amikor a földön látta, még piros volt, aztán amikor felvette, teljesen eggyévált a testével. Talált még egy óriási egészségügyi csomagot, amitől rendkívül jól érezte magát, mintha kétszer olyan erős lenne, mint azelőtt. A legjobban viszont a rakétavetőnek örült, ami ott hevert az egyik sarokban. Miközben szelte a folyosókat, teljesen biztonságban érezte magát, ekkor hirtelen valami iszonyú erővel oldalbalökte, rá kellett jönnie, hogy valaki eltalálta. Megfordult, és látta, hogy ott áll mellette White, és éppen újratölti a fegyverét. Yellow feléfordította rakétavetőjét, és célzott, de White ennél sokkal rutinosabb volt, és gyorsan félrevetődött, miközben becsúsztatta a lőszert a csőbe. Yellow idegességében észre se vette, hogy valaki hátulról közeledik felé. A tömény áramot tartalmazó lövedék villámgyorsan szelte a levegőt, és csapódott Yellow testébe. Nem érzett semmi fájdalmat, teste darabkái, másodpercek alatt szanaszét heverettek a földön. A robbanást hallva, White kinézett a fal mögül. A látvány hihetelen volt, ott állt előtte Green, kimeresztett vibráló szemekkel, és teste körül az egész szoba fényben tündökölt. Normális esetben azt is mondhatnánk, hogy lenyűgöző



Jönnek a viharfelhők

volt, de itt most halálos. White elkövette azt a hibát, hogy egy másodpercnél tovább volt kint a feje, mint szabadott volna, csak egy halk loccsanást lehetett hallani. A fényben tündöklő Green, szótlanul felvette a két szerencsétlennek a hátizsákját, és továbbment. Blue és Red ekkor már egy ideje harcoltak egymással, de a csata egyelőre döntetlen volt, mivel mind a ketten profik voltak. Már-már úgy nézett ki, hogy végleg elfogyott a töltényük, amikor Blue leugrott egy szintet, hátha talál valami fegyvert. Rögtön észrevette, hogy előtte van egy lépcső, ami alatt valami furcsa dolog hever. Közelebb futott, és örömében felkiáltott. Ekkor érkezett meg Red is, baltával a kezében, eltorzult arccal futott Blue felé, aki csak a hátát mutatta neki. Mikor már majdnem elérte Blue-t, az hirtelen megfordult, és egy kaján mosoly kíséretében meghúzta a kezében pihenő fegyver ravasztát. Nagy hiba volt, mivel a rakéta, ami a csőből kijött, mind a kettőjüket elérte. Szerencsétlen Red már több helyről is vérzett, ezt a robbanást már nem élhette túl, teste messze repült, és az egyik falnak esve rongybabaként terült szét a földön. Blue rettenetesen megsérült, már alig élt.

Megpróbált fölállni, hátha talál a környéken egy egészségügyi csomagot, de próbálkozása lehetetlennek tűnt, ott feküdt a földön, és az alatta kavargó vörös lávát nézte, gyönyörű volt, lenyűgöző. Ekkor egy árnyék jelent meg fölötte, és valami hideg ért az arcához. Blue utolsó erejével még felnézett. Greent látta, ahogy kék fényben tüdökölve, őrült szemekkel nézett le rá. Ekkor hirtelen a fény egy éles vibrálás kíséretében mégszűnt létezni, és Green újra a régi volt. Egy kicsit mondjuk fájt a gyomra, hányingere volt, de ki lehetett bírni. — Ne haragudj! - mondta Green egy kicsit szomorkásan, és meghúzta a ravaszt. Bluenak nem voltak fájdalmai többé. Ekkor valami hihetetlen erővel hátbalökte Greent, aki teljesen elvesztette az egyensúlyérzékét, és tehetetlenül beleesett a lávába. Még egy ideig lehetett látni, ahogy a folyadék, fortyogva, kavarogva magába fogadja az új anyagot, de rövid időn belül újra tükörsima lett a felszíne. — Te ne haragudj... csak egy maradhat! — mondta Brown a Veteran Soldierstől, akit egyébként Storm Blakenek hívtak. Fáradtan, a fegyverét lógatva megkereste a kijáratot, és átlépett rajta...

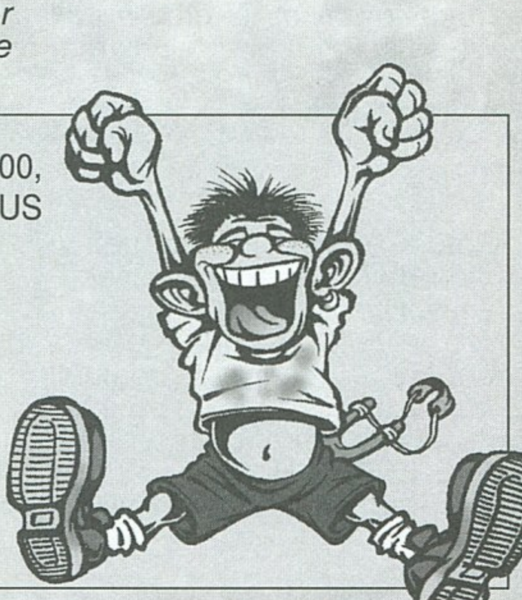
Hát akkor mára ennyi, reméljük mindenkit le fog nyűgözni a játék, majd találkozunk a **Quake 2**-nél is, ami egyébként szerintünk soha sem fog megjelenni...

Ca$h & Zool

Minimum hardver: 486 DX4-100, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: ID Software
Tesztpéldány: Mixim Kft.

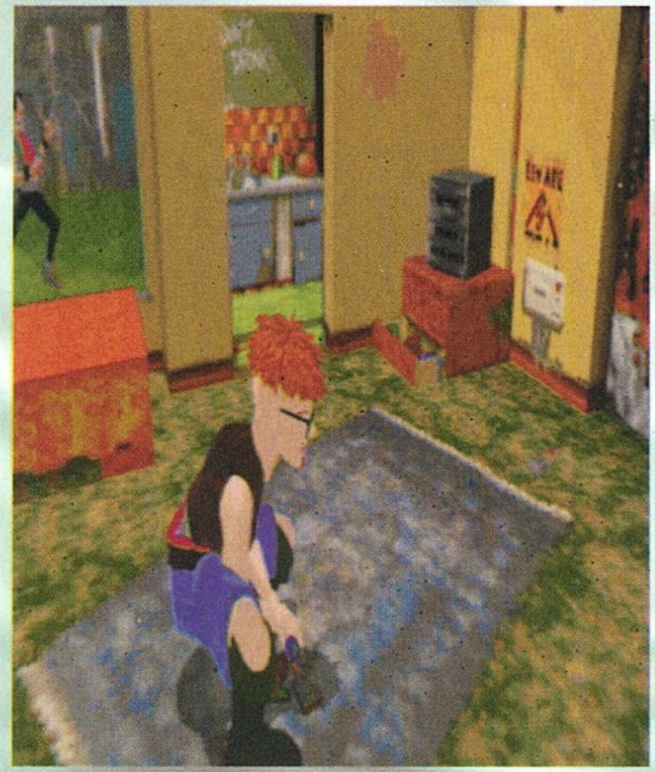
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



NORMALITY

Neutropolis városát a gonosz diktátor, *Paul Nystalux* uralja. Az embereket egyre jobban korlátozza szabadságukban, még az eget is elsötétítette, hogy a napra se lehessen nézni (de rá sem - azazhogy mégis, de így jön ki a szólás). A viselkedésüket is befolyásolni próbálja kis szerkezetek segítségével, melyeket a lakás különböző tartozékaiba – pl. ágy – szerel tet be. Ha pedig valaki nem úgy cselekszik, ahogy ő akarja, akkor azt azonnal börtönbe viszi.

Ez történt *Kenttel*, a huszonéves fiúval, a program főhősével is. Éppen szabadságon volt, és az utcán sétálgatott, amikor eszébe jutott kedvenc



rockénekesének, *Brian Deluge*-nek egy száma, és elkezdte fütyörészni. Azonnal ott termett az egyik rendőr (vagy ahogy Neutropolisban hívják *Paul* katonáit, Norm), és elvitte egy sötét cellába a gyereket. Az ok: túl vidám volt. *Kent* egy hétig hallgathatta a liftzajt, amit az ő "megjavítására" próbáltak felhasználni. Mikor már úgy látták, hogy sikerült eléggé lehangolni, és jó útra téríteni, visszavitték lakására, és arra kötelezték, hogy 24 órán keresztül menjen szobájában a TV...

A *Gremlin* **Normality** című új programjával egy egészen újszerű játéktípust alkotott. Ez a kalandjáték ugyanis Doom-szerű 3D-s környezetben játszódik, a történetet pedig teljes képernyős animációk teszik színesebbé. Az irányítás is egészen sajátságos: a ***Sierra*** vagy ***LucasArts*** játékokban megszokott ikonok helyett a főszereplő cselekedeteit egy voodoo bábuval választhatjuk ki. A használható, vagy megvizsgálható tárgyra mozgatva a kurzort, megjelenik annak neve. Ekkor megnyomva a jobb oldali gombot előjön a bábu, melynek különböző részeire kattintva csinálhatunk különböző dolgokat. A szem segítségével megnézhetjük a tárgyat (billentyűzet segítségével gyorsíthatunk az egészen, ha az E gombot nyomjuk meg, miközben a nyíl a tárgyon van), a szájjal beszélgethetünk (T), a hasával kinyithatunk bizonyos dolgokat, a jobb kezével használhatjuk a tárgyat (U), a bal kezében levő szerkezettel pedig felvehetünk dolgokat (P).

Kent irányításához a négy nyilat használhatjuk. Ha megnyomjuk a Shift-et, szereplőnk futni fog. Fel illetve lefelé nézni a Page Up és Page Down gombokkal lehet, az End billentyű vízszintesre állítja fejünket. Ha az egyik helyszínről a másikra szeretnénk jutni, előhívhatjuk a térképet az M billentyűvel, és azon választhatjuk ki a célállomást. A billentyűzeten az 'I' leütésével, vagy a képernyőn jobb felül található hátizsákon az egér jobb oldali gombjának megnyomásával hozhatjuk elő a nálunk levő tárgyak listáját.

Röviden ennyit a kezelésről, kezdődhet a végigjátszás.

Lakásunkból indul a játék. Vegyük fel az ágyról a párnát, alóla pedig a távirányítót. A kanapét megvizsgálva az darabjaira esik, és előkerül némi pénz, valamint egy érdekes kis szerkezet (a továbbiakban legyen mondjuk egyszerűen gizmo). Vegyük fel ezeket, valamint a szőnyegről az ollót. Az ajtónál egy szórólap van a földön, azt is nézzük meg. Állást hirdetnek rajta, a városi bútorgyárba lehet menni bútorkipróbálónak. Később majd ennek is utánanézünk, előbb azonban más elintéznivalóink is vannak. Van nálunk egy kis papír, azt is olvassuk el, majd menjünk ki a konyhába. Az innen nyíló kamrában egy vödör festéket és egy bólogató madarat találunk. A mosógépbe egy patkány szorult be, de nem tudjuk megmenteni, mert az ajtó beragadt. A konyha másik végén van a fürdőszoba. A kádból húzzuk ki a benne levő szerszámot, a kiáradó bűz egészen a nappaliig kerget minket. A madarat tegyük a távirányítóval a TV elé, így nem lesz gondunk azzal, hogy állandóan bekapcsoljuk a TV-t, a madár mindig vissza fogja kapcsolni. A hifi torony alatti fiókban egy pólót találunk. Nyissuk ki az ablakot, és másszunk ki rajta.

Kint, egy ablakmosóketrecben egy nagy darab, sárga ruhás öregurat találunk, *Dai*-t. Beszélgessünk el vele, majd menjünk vissza a lakásba. Mivel Dai tejeskávét szeretne inni, a konyhában forraljuk fel a vízmelegítőben levő vizet, töltsünk belőle a bögrébe, majd tegyünk bele fehér festéket. Az íze ugyan nem fog hasonlítani a kávéra, de legalább a színe igen. Másszunk vissza Dai-hoz, és adjuk oda neki a bögrét. Egy kicsit érdekesnek találja a benne levő folyadékot, de azért örömmel megissza. Kent rögtön kivágja magát: egy titkos recept szerint készült, melyet az előző lakóktól kapott. Dai-al beszélgetve megtudjuk, hogy az ég nem mindig volt ilyen sötét, és valaha még a Napot is lehetett látni. Miután levitt a földszintre, másszunk ki a ketrecből.

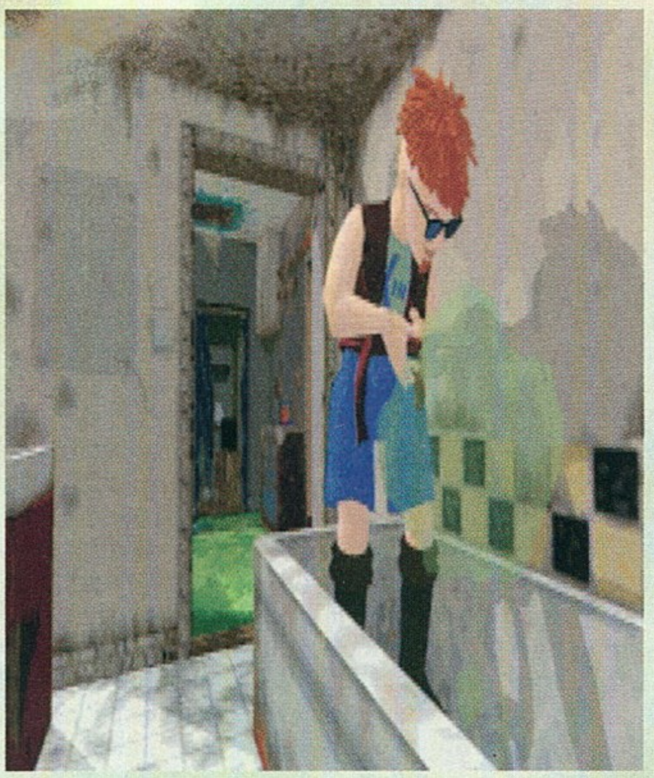
Irány a gyár (a térképen *Plush Rest Factory* néven található meg). Vegyük fel a koszos pólót (Kent legnagyobb ellenkezése ellenére), nyissuk ki az ajtót, és menjünk oda a recepciós kisasszonyhoz. Mondjuk meg neki, hogy a munkára jöttünk, mire ő eligazít minket a váróterembe. Ez a szemben levő ajtó után jobbra van. A víztároló szerkezetből vegyünk fel egy poharat, majd menjünk oda a furcsa kinézetű kávéautomatához. Nyomjuk meg a rajta levő gombot, majd vegyük fel a megjelenő poharat. Ez viszont annyira forró, hogy Kent elhajítja kezéből, majd teljesen szétrombolja a szobát (annyira, hogy mikor később erre járunk, az ajtón a 'Felújítás miatt tilos a bemenet' tábla fogad...).

Közben megérkezik a munkaügyi felelős, *Tid-dler*. Elvisz irodájába, ahol mindenféléről elbeszélgethetünk vele. A kis szoba közepén egy üveghengerben egy székroncs van, amit innen nem tudunk kivenni. Menjünk a folyosón a mellékhelységbe, és nyissuk ki a plafonon levő rácsot. Másszunk fel, és keressük meg azt a szellőzőrácsot, ami Tiddler szobája felett van. Vegyük fel a roncsot, majd menjünk vissza a WC-be. Útközben még egy szíjat is találunk a kis labirintusban. A folyosó végén egy másik helyre jutunk, ahol két ágy van. Az egyiket éppen teszteli valaki, ezért a másikra rakjuk rá a roncs pár darabját. Pár pillanat múlva megjelenik egy ember, és elviszi a szék maradványait. Vegyük fel a földön levő könyvet, és menjünk Tiddler irodájába. A rádióról szedjük le a drótnélküli elektromos csatlakozót, a falból pedig húzzuk ki a hozzá tartozó adót. A lépcső aljából cipeljük fel magunkkal az óriási méretű elemet és tegyük le az ágy mellé. Helyezzük rá az ágyból kilógó kábelre a vevőt, az elemre pedig az adót. Ezáltal működésbe lépett az ágyban levő szerkezet. Tegyük rá a maradék fadarabokat az ágyra. Az idesiető Norm azonban nem viszi el azt, mert hirtelen álmosan dől rá a heverőre. Valamit szerelhettek az ágyba, hogy ilyen jól lehet rajta aludni... Az egyik teremből (bútorok vannak a falakra festve) egy újabb szoba nyílik, ahol három futószalag van. Ezek visznek a darálóba. Mielőtt ráülnénk valamelyikre, zárjuk el a szerkezetet a falon levő kapcsolószekrényben. A futószalagra mászva az egyik konténerbe kerülünk, ahol a nagy sötétben egy női hang fogad minket.

Ez a hölgy nem más, mint *Heather*, az ellenállók fő vezetője. Miután elmagyaráztuk neki, hogy minket is zavar a jelenlegi rendszer, úgy dönt, hogy bevesz a csapatba, feltéve, hogy teljesítünk két feladatot (lesz abból majd még több is...). Az első az lesz, hogy a kedvelt rocksztár, Brian Deluge videoklipjét betegyük a helyi televízió műsorába, a második pedig az, hogy a MINT Mall nevű szupermarket halljában levő óriási szobrot sárgára fessük.



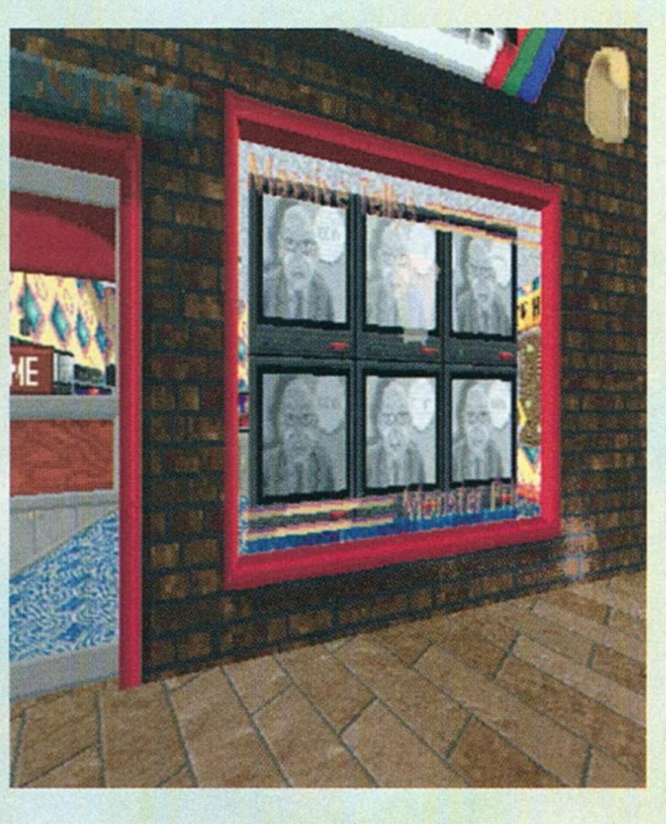
Először menjünk a TV társasághoz. A biztonsági őr természetesen nem hajlandó beengedni, a beszélgetésből viszont kiderül, hogy gyűlöli a patkányokat. Nosza, szerezzünk neki egy patkányt. Az áruházban az emeleten van egy játékbolt, ahol teljesen véletlenül bábegereket is lehet kapni. Vigyünk magunkkal egyet és ijesszünk rá vele az őrre. Ő azonban átlát a szitán, és elküld minket melegebb égtájakra... Ekkor eszünkbe jut, hogy lakásunkban is van egy patkány, mégpedig egy igazi. Azonban ahhoz, hogy elhozhassuk, először ki kell szabadítani a mo-



sógépből. Ezt pedig semmi mással nem lehet megcsinálni, mint egy nagy, fagyott húsdarabbal. Mivel a bolt elég mesz-sze van lakásunktól, arról is gondoskodnunk kell, hogy a hús ne olvadjon meg az úton. A fürdőszobában található törülköző pont megfelel a célnak, abban hozzuk el a fagyasztott húst a MINT Mall földszintjén levő élelmiszerboltból. Miután betörtük a mosógép ajtaját, tegyük be a patkányt a tűzhelyen levő dobozba, majd vigyük a televízió-állomáshoz. Az igazi rágcsáló hatására az őrt álló Norm úgy elszalad, hogy soha többé nem találkozunk vele.

Az épület belsejében, az irodában két ember ül, egy nő és egy férfi. A férfi a TV társaság vezetője, a nő pedig a titkárnője. Kérjük meg a titkárnőt, hogy beszélhessünk a főnökével a videokazetta lejátszásáról. A férfi azonban annyira elfoglalt, hogy megengedi nekünk, hogy mi vigyük be a kazettát a megfelelő szobába. A kapott mágneskártya segítségével bejuthatunk a biztonsági záras ajtón. Az egyik videoban már van egy kazetta, ami ráadásul be is ragadt, így a kettes számú lejátszóba tegyük be *Brian* anyagát. Az irányítópult számítógépe sajnos le van kódolva, így nem tudjuk azt elindítani. Sebaj, egy másik irodában éppen ott van a számítógépsze-relő. A vele való beszélgetésből kiderül, hogy a kérdéses kódot a szívénél tartja. Tehát az nem lehet más, mint a vezetékneve, mely a kitűzőjén olvasható. Azonban azt nem engedi, hogy megnézzük. Szokás szerint egy kis cselhez kell folyamodni. Lakásunkban a falon van valami ragacsos vacak, abból szedjünk fel egy kicsit a mágneskártyára, és kenjük rá a szerelőre. Ő annyira ideges lesz, hogy hozzánkvágja a pólót, és azt ordítja, hogy mossuk ki. Ezt ugyan nem fcgjuk megtenni, a nevét viszont sikerült megtudnunk: *Holen*. Ezt a szót gépeljük be a számítógépbe, majd indítsuk el a második video lejátszását (írjuk be: *RUN VT B*). Ezzel teljesítettük első feladatunkat, hozzáláthatunk a szobor befestésének előkészületeihez.

Mindenekelőtt beszélgessünk el a szobor mellett álló őrrel, *Norm 2782*-vel. Miután megmondta, hogy csak vészhelyzet esetén hagyhatja el a helyét, menjünk, és csináljunk egy kis vészhelyzetet ("Törött lábú, levágott fülű, hiányzó szemű balesetest hoztak a kettes műtőbe, Ross doktor, csináljon gyorsan valamit..."). Az áruház előtt egy vak ember árusít gyufákat, bármiért cserébe. Hozzunk neki a bútorgyárból, az öltözőben levő nyitott szekrényből könyveket. Ha már itt vagyunk, menjünk a darálóhoz, és kössük rá az övet a tűzoltókészülékre. Miután az nagyjából kiürült, elvihetjük magunkkal. A gyár mögött egy doboz sárga festék vár ránk, töltsük fel vele a poroltót. A vak öregembernek



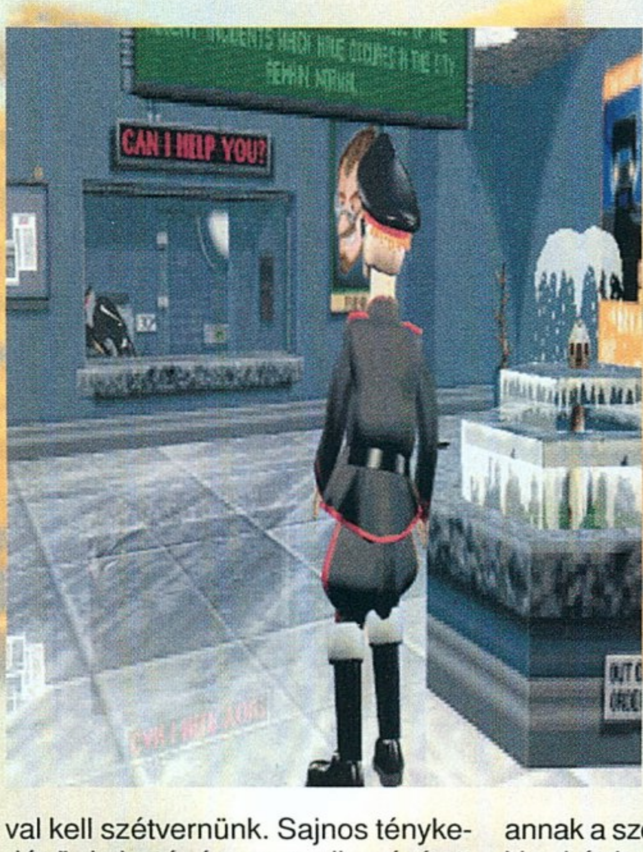
adjuk oda a divatmagazint, amiért cserébe valóban kapunk egy doboz gyufát. Megtudjuk még azt is tőle, hogy a kutyája csak akkor ugat, ha más kutya elkezd előtte ugatni. Menjünk be az áruházba, és ott fel a lépcsőn a játékboltba. Kent útközben leteszi a szobor mellé a tűzoltókészüléket. A játékbolt faláról vegyük le a fogót, és segítségével szereljük le a plafonról lelógó nagy repülőgépet. Tegyük rá a fogót, és hajítsuk át a lopásvédő fölött. Tegyünk ugyanígy három plüsskutyussal és három kis repülővel is. Miután Kent kihajigálta az összes ugató kiskutyát, távozzunk a boltból, és vegyük fel a fogót. Menjünk a közért részlegbe, és beszélgessünk az eladóval. Miután lekapcsolódott a villany, vágjuk le a fogóval a plafonról lelógó hangszórót, és vigyük magunkkal a Disco La La boltba (ez is a földszinten van, de a másik oldalon). Vegyük le a falról a középső CD-t (amin két tapsoló kéz van), és vigyük a szomszédos szobába. Kössük a hangszórót a hifi toronyhoz, majd tegyük be a CD-t. A rezonáció hatására a plüsskutyák ugatni kezdenek, aminek hatására a vak kutyája is vad ugatásba fog. Az őrt álló Norm elrohan a szobor mellől, így most már oda tudunk menni. Gyújtsuk meg a nálunk maradt könyvet (ami teljesen véletlenül éppen a Firestarter címet viseli), és rakjuk a szobor tövébe. Ránézve a keletkezett tűzre, Kent kiabálni kezd, a visszaérkező Norm pedig pánikszerűen felkapja az általunk elhelyezett poroltót, es elkezdi lefröcskölni a szobrot...



A Norm látszólag teljesen megőrül az esettől, ruhája meg hozzánk kerül. Mivel teljesítettük a két feladatot, bekerülünk a csapatba. *Heather* viszont újra a segítségünket kéri. *Paul*, a diktátor ikertestvérét, *Saul*-t kell ezúttal kiszabadítanunk fogságából. A főhadiszállásra - mely az *Ordinary Outpost* nevet viseli - kell bejutnunk, ebben segítségünkre lesz Norm 2782 ruhája, amit nem árt felvennünk kalandunk előtt.

Az *Ordinary Outpost* halljában az első dolog, amibe belebotlunk, egy szökőkút, ami sajnos nem működik. A portásról kiderül, hogy semmiképpen se hagyhatja el a szobáját, még WC-re se mehet, így aztán sejthetjük, hogy miért van kikapcsolva a kút. Ez az információ később még hasznunkra válhat. A portás megadja a kutatási szint kódját (1572), ezt a számot kell beütni a bal oldali lift melletti billentyűzeten. Fent egy tudós áll a pultnál, vele szemben, az üvegfal mögött pedig éppen kísérleteznek valakivel. Menjünk be az ajtón, és vágjuk el a szíjjait a szerencsétlen embernek. Ő azonnal kirohan, és betöri az egyik üvegablakot. Vegyük fel a pultról a szikét, és a földről az üvegcserepek közül egyet. Ugorjunk át a betört ablakon a kis szobába, ahol megtalálhatjuk az ellenünk összehordott bizonyítékokat. A poroltóról egyszerűen leszedhetjük az ujjlenyomatokat az üvegdarab segítségével, a többi bizonyíték megsemmisítéséhez azonban meg kell javítanunk a darálót. Vegyük fel a csavarkulcsot, majd ugorjunk ki az emelet ablakán az állványra. Vegyük fel a létrát, majd a lánc segítségével juttassuk le magunkat a magasból. A gyár udvarán álló konténer mellett egy nagyobb méretű fogaskerék fekszik a sárban. Vegyük fel, majd támasszuk a létrát a konténer oldalának. Fent egy kis dobozka van, amiből a csavarkulcs segítségével kiszerelhetünk egy kisebb fogaskereket. Visszatérve a darálóhoz, a jobb oldali nyitott részére tegyük be mindkét fogaskereket, majd sorban daráljuk le az összes bizonyítékot. Már csak az elájult foglyot kellene eltüntetni. Ehhez hívjunk egy kabint az üvegfalú liftbe, a falán levő lefele mutató nyíllal. A piros gombbal nyissuk ki az ajtót, tegyük be az embert, majd a felfele gombbal küldjük el.

Menjünk vissza a lifttel a földszintre. Az egyik oszlop mögött van egy kiemelkedő kő, amire ha rálépünk, elindul a víz a szökőkútban. Ennek eredményeként a portás gyorsan távozik (találjátok ki, hova...). Egy kódot viszont az asztalon felejtett (1312). Ennek segítségével a másik liften közlekedhetünk. Beszélgessünk el a fenti *Norm*-mal, majd miután távozott, nyomjuk meg a piros gombot. Egy titkos ajtó nyílik ki mögöttünk, ebben a teremben változtatják meg az emberek gondolkodását, illetve törlik a memóriájukat. A szoba végén, egy kabinban van *Saul* is. Ha megnézzük a mellette levő képernyőt, eltűnik, majd újra visszajön. A gond akkor kezdődik, amikor megérkezik Paul, és vele együtt néhány Norm. Miután bezártak az egyik cellába, próbáljuk ki az ágyat, ami sikeresen széttörik alattunk. Egy hasonló szerkezet esik ki belőle, mint amilyet az otthoni díványban találtunk. Vegyük fel, majd szedjük ki a falból az egyik kampót. A földön a deszka kisebb-nagyobb darabjait találjuk. Miután beszívott a szerkezet, nézzünk el a terem végébe, ahol Saul-t láthatjuk, amint a kezében tart egy papírdarabot. Nézzük meg, mit üzen nekünk. A következő cellában is ugorjunk rá a padra. A benne levő szerkentyűt csak az evőeszközök segítségével piszkálhatjuk ki. A földön egy kis darab szövet fekszik. Ismét elvisz a cső, Saul pedig egy újabb feliratot mutat nekünk. A következő cellában már kicsit keményebb a pad, nem akar széttörni tíz perc ugrálás hatására sem. Ezért az első cellában talált nagyobb deszká-



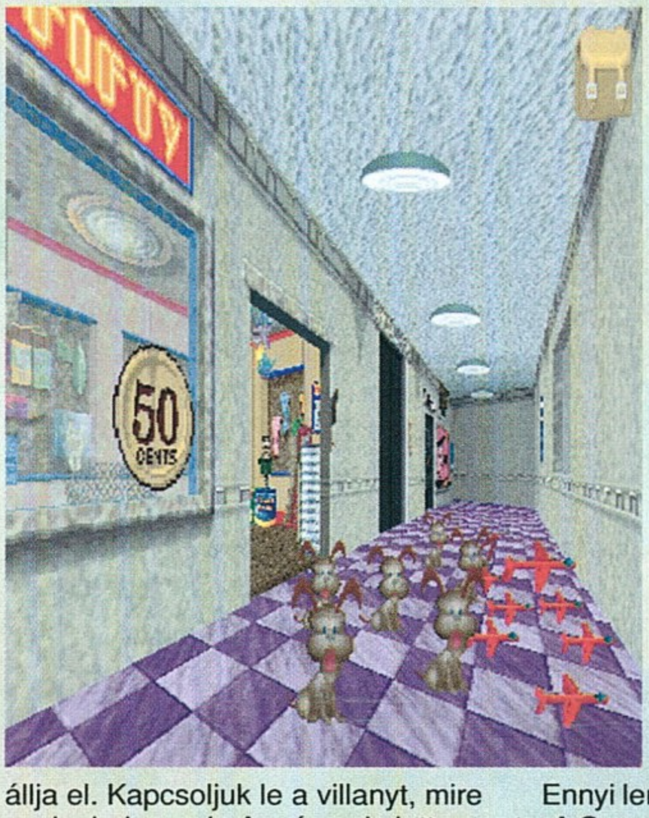
val kell szétvernünk. Sajnos ténykedésünk hatására a padba épített gizmo is széttörik, nem csak a pad. Üzennünk kellene valahogy Saulnak, hogy nincsenek teljesen rendben a dolgok. A kajatartóban szerencsére éppen van valami trutyi, azzal lehet írni a szövetdarabra. Ezt utána tegyük rá a másik fadarabra, és nyújtsuk át a cella kisablakán keresztül Saul-nak. A következő beszippantáskor megkapjuk válaszát: van egy gizmo a WC-ben is. Kétszer engedjük beszívatni magunkat a fülkébe, majd a következő cellában a kampó segítségével szereljük szét a vízcsapot. Az árvízből az egyik börtönőr menekít meg, aki bevisz a mellékhelységbe, és egy locsolócsővel lefürdet. Ezután irány a klotyó. A tartályban van a harmadik szerkentyű. Amikor újra beszív a fülke, a három gizmo segítségével megzavarjuk a szerkezetet, és Saul-al megszökünk a börtönből.

Következő feladatunk az erőmű felrobbantása. Ez nem közelíthető meg olyan egyszerűen. Menjünk a lakásunktól pár saroknyira levő TV boltba, és kérdezzük meg az eladót, hogy kipróbálhatjuk-e a pulton levő TV-t. Kérjünk tőle egy távirányítót is, hogy megnézhessük a többi csatornát is. Az viszont éppen nincs kéznél, így elmegy, hogy hozzon egyet. A pult hátsó részéről kapjuk fel a kulcsot, és gyorsan zárjuk be az ajtót, amin a boltos távozott. A ládát helyezzük a bolt közepére, és másszunk fel a padlásra. Az egyik doboz mögött egy kalapács van, melynek segítségével betörhetjük a deszkafalat. Másszunk át rajta. A következő helyről éppen az erőmű főtermébe pottyanunk. A plafonról egy játékmedve lóg le, melyet lerántva először birtokunkba kerül egy hosszú kábel, majd a medve, és külön annak a szeme is. A lépcső alján egy kis drótdarab van még. Az itt levő pénzbedobó nyílásba kitűnően be lehet tenni a mackó szemeit. Szereljük ki a villanykörtét, és kössük be helyére a hosszú kábelt, melynek másik végét az egy szinttel feljebb levő kapcsolószekrénybe kell bekötni. Ugyanide kell még elhelyezni a kis drótot is, majd megnyomni a Start feliratú gombot. Az erőmű felrobban, mi pedig mehetünk kiszabadítani *Dai*barátunkat.

Induljunk el az áruházba. Az egyik földszinti üzletből egy gumicső lóg ki, amit a romok tetejéről érhetünk el. A házunk előtt egy nagy teherautóban két Norm várakozik. Kössük a cső egyik végét a falon levő szellőzőrácshoz, a másikat pedig a teherautó ablakához. Nem sokkal később az egyik, majd a másik Norm hányja el magát, aztán egyszerre rohannak ki a vezetőfülkéből. Nyissuk ki a jármű hátsó ajtaját, ahonnan előkerül Dai.

Mivel az erőmű felrobbantásával még nem szűnt meg a város feletti füst, meg kell semmisíteni az azt előállító szerkezetet is, a *Pollutotron*-t. Beszélgessünk *Heather*-el, aki arra gondolt, hogy egy rakétával lehetne felrobbantani a *Pollutotron*-t. Ehhez szüksége van néhány alkatrészre, amit természetesen nekünk kell összeszednünk. Ismét az áruháznál kezdhetjük a keresgélést. Először pár deszkadarabot vegyünk fel, majd a petárdát, valamint a szobor körül levő kötél felét. A külső lépcső aljában egy doboz gyufa is van még. A gyár udvarán menjünk a nagy konténerhez. Nem messze innen van egy poroltóra hasonlító hegesztő, melyet először dobjunk át a konténer ajtajához, majd kezdjük el kinyitni vele az ajtót. Szerencsétlenségünkre (vagy éppen szerencsénkre) egy gázpalackot kezdünk el melegíteni az ajtó túloldalán, ami persze hamar fel is robban, messzire repítve az ajtót, és vele együtt minket. A konténer mögötti hordókat kötözzük össze a deszkákkal, a kis tutajt toljuk vízre, majd gurítsuk rá a konténerben maradt palackokat. Ugorjunk rá a tutajra, majd induljunk el vele a folyón. Heather-nek sikerül megépítenie a rakétát, ami felrobbantja a *Pollutotron*-t. Az ég egyszeriben kitisztul, és mindenki csak ámul, mert legtöbben még soha sem látták a napot.

*Saul*nak eszébe jut, hogy az agyáról készített egy másolatot, mielőtt testvére elkezdte butítani. Ez pedig a stadion alatti titkos laboratóriumában van. Nincs más választásunk, irány a stadion. Brian nekünk adja gitárját, hogy vigyük fel neki a színpadra. Vegyük fel az újságot, majd induljunk el a stadionba. A bejáratot két Norm



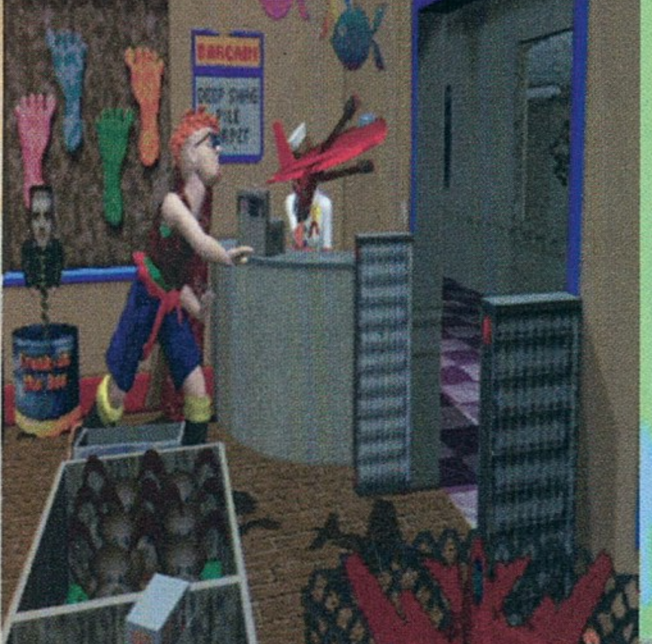
állja el. Kapcsoljuk le a villanyt, mire azok elrohannak. A színpad alatt, az egyik ládán egy szemüveget találunk, olyat, amilyet a *Norm*-ok használtak a sötétben való látáshoz. Egyelőre azonban még nem tudjuk használni, mert nincs benne elem. A bejáratnál egy nyílás vezet a mélybe, másszunk le, és a sötétben tapogatózva keressük meg azt a helyet, ahol fejünk fölött két elem látható. A falon egy kis lyuk van, amibe ha beletesszük a sötét labirintusban található téglát, el tudjuk érni az elemeket. Tegyük be ezeket a szemüvegbe, majd vegyük fel, és lőn világosság. Az utunkat egy rács állja el, ezt feszítsük szét Brian gitárjával. Az itt következő alagútrendszerben három különös falrészt találunk, ezeket is a gitárral tudjuk szétverni. Az első mögött egy lift van, a második mögött egy autóemelőt találunk. Ez utóbbi felvétele után nagy robajlással leomlik a fölötte levő földréteg is, magával rántva az egyik ládát.

A harmadik kis téglafal a titkos laboratórium bejáratát takarja. Ezt viszont nem lehet szétcsapni a gitárral. A szomszédos folyosón egy kis tábla van, nyomjuk be a falba az emelővel, aminek hatására megnyílik a titkos ajtó. A laboratóriumban vegyük fel a földről a Norm-jelvényt, és tépjük le a falról a posztert. Mögötte egy nagy lyukat találunk. Ugorjunk át rajta, és vegyük fel a szemétkupából a fejszét.

Ennek segítségével feszítsük fel a második fal szétverésekor leesett ládát, és vegyük ki abból a ruhát. A laboratóriumban a mikrohullámú sütőben van Saul agya, csomagoljuk be a ruhába, majd menjünk vissza a lépcsőn. Vegyük fel az emelőt, és feszítsük szét vele a liftajtót. A liftbe beszállva a színpadra kerülünk, ahova éppen akkor érkezik meg Paul, és elveszi tőlünk testvére agyát. Saulnak azonban sikerül átmennie Paul testébe, így vége lesz a gonosz testvér diktátorságának. A gitárt odadubjuk Brian-nek, és megkezdődik az ünnepi buli.

Ennyi lenne a **Normality** története. A Gremlinnek igazán ügyesen sikerült kereszteznie a Doom típusú akciójátékokat a kalandjátékokkal. Egyúttal azt is bebizonyították, hogy egy CD-re is elfér egy izgalmas, gyönyörűen kivitelezett kalandjáték, nincs szükség ehhez hat-hét lemezre. A program zenéje is nagyon hangulatos, a szereplők pedig végig digitalizált hangon szólalnak meg. Kent-nek is mindig van valami megjegyzése az éppen felvett vagy megvizsgált tárgyhoz.

Dino



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: Gremlin
Tesztpéldány: Gremlin

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



SILENT HUNTER

A Finlandia békésen úszkált a tengeren. Tudta, hogy teljesen biztonságban van, mivel a rakománya nem valami értékes. Csupán egy "kupac" vodka pihent a hajó fene-kén. A teherszállító jármű kapitánya még csak nem is sejthette, hogy valami nagyon veszélyes dolog közeledik feléjük. Valami sötét erő, ami egy perc alatt el tudná őket pusztítani. Ez nem volt más, mint Ph. kapitány tengeralattjárója!!!

– *Jelentést kérek!* – mondta a kapi-tány nyugodt hangon.

– *Őöö...kapitány úr...hogy is mondjam...van egy gond...* – rebegte remegő hangon az altiszt.

– *Mi van, nem volt gyerekszobája, altiszt? Magának kiskorában kol-bászt akasztottak a nyakába, hogy legalább a kutya játsszon önnel!*

– *Az a nagy harci helyzet, hogy...*

– *Kussoljon beeeee! Nyögje már*

– *Lövésre felkészülni a zéró, kettő, kettő, ötnél!*

...nagy volt a mulatság, mindenki énekelt, szórakozott, nőzött,(ja azt azért mégsem, mivel egy darab sem volt a fedélzeten) élvezte az életet...

– *Tűűűz!!!* –

Ezzel a paranccsal útnak indultak a halált hozó lövegek.

...és kb. három másodperc alatt meghalt, mivel a robbanás óriási volt.

A hajó elkezdett süllyedni. Ph. kapitány tudta, hogy mi a dolga, rögtön útnak indította a béka egysé-geket, amik villámgyorsan elérték a haldokló hajót, és megkezdték a rakomány áthordását. Pár órán belül, már minden egyes üveg a tengeralattjáró fedélzetén volt, és mindenki nagy élvezettel adagolta magába a hatalmas kortyokat...

Ez a szomorú, de igaz története annak, hogy hogyan jött létre a Finlandia Vodka.

A következő sorokat a billentyű-szűk kis helyen, de az élet tele van meglepetésekkel. Különben olyan mint a Margit meg a Lánc, csak kisebb.

F5 - Térkép. Ennek az az érdekes-sége, hogy nem 2D-s, hanem 3D-s éppen ezért tér. A képet nem igazán tudom megmagyarázni, biztos csak azért van a tér szó után, hogy megkaphassa a kifejezés címet.

F6 - Torpedo Data Computer (TDC) Ezzel teljesen leesik a fátyol szegény *Rayden*ről, mivel most már pontosan megtudhatjuk a híres torpedó támadásának a titkát.

F7 - Műszerek. Ezek a nem természetes alapanyagú szerek.

F8 - Sérülések. Itt nézhetjük meg az egészségi állapotunkat, ha már nagyon kevés van, akkor érdemes Medikitet használni.

F9 - Radar.

S - Felemelkedés. Ez a hajón található heroinkészletnek az igénybevételét szolgáltatja.

B - Ha már nagyon kevés a leve-

Command & Conquer-ben nincs elég energiánk.

Plusz mega Minusz - Az idő gyorsítására meg a lassítására szolgál, enterrel pedig visszatérünk a normális kerékvágásba.

1-5 - A motor teljesítményét lehet ezekkel növelni.

6-9 - A motor teljesítményét lehet ezekkel csökkenteni.

Alt F4- Ágyú. Ez olyan mint Gábor Ároné volt, csak sokkal nagyobb annál.

Alt P - Ezzel tudjuk a periszkópot feljebb nyomni. A SPACE-szel pedig kijelöljük a célpontot.

Alt G - A már emlegetett ágyú vezérlését állíthatjuk be automa-tikusra vagy manuálisra.

Alt T - Ezzel megnézhetjük a kijelölt célpontunkat, az hogy gyönyörködünk benne vagy nem, már a mi dolgunk.

Alt 1-10 - Itt sütögethetjük el a rossz poénok helyett a torpedókat.

Alt Q - Kilépés. Gyakran használjuk ezt az istenadta lehetőséget, mivel eltompulhat az agyunk a sok víz alatti mászkálástól. Természetesen a ki-



ki!

– *Most mitévő legyek?* (láma fejjel vakargatta a láma fejét)

– *Ne lábtalankodjon itt nekem, menjen haza a feleségéhez!*

– *Férfi a nővel? Fúj! Mint az állatok!*

– *Magának még azt sem szabad elhinni, amit kérdez! Na?*

– *A hajó nem rakétákat szállít, hanem egy csomó üveg vodkát.*

– *Micsodaaa...* – üvöltötte a kapitány felcsillanó szemekkel, aki egyébként alkoholista is volt a sok rossz tulajdonságán kívül –

...*azonnal támadunk, torpedókat a helyükre!*

A Finlandia szinte már fütyörészve haladt előre, nagy volt a öröm a fedélzeten...

– *Torpedók a helyükön!*

...mindenkinek szétszakadt az arca a boldogságtól, hogy végre olyan úton vannak, ahol nem kell hábo-rúzni...

zetkiosztásnak szenteljük, a meg-szokottnál kicsit bővebb formában...

F1 - Irányítóterem. Ebből a teremből lehet a tengeralattjárón belül (jó, hogy nem kívül, 300 láb mélyen) az összes mókás dolgot irányítani, az élvezetet meghagyjuk nektek.

F2 - Periszkóp. Nem nem, nem az Astroidea egyik tagjának a szkópjáról van szó, hanem egy tengeralattjáró legfontosabb részéről, amivel a külvilágot tudjuk szemlélni, meg a csillagos eget is, ha éppen olyan kedvünk van.

F3 - Target Bearing Transmitter (TBT). Olyan mint a TBC, csak a végén T betű van.

F4 - Híd. Ez az egyik legérdekesebb része a tengeralattjárónknak, mindig is elgondolkoztatott a dolog, hogy hogyan fér el egy egész híd egy ilyen

gőnk lent, akkor ezzel tudunk levegőt fúvatni, hogy a felemelkedés felgyorsuljon.

P - Ha nagyon félünk attól, hogy észrevesznek, akkor ezzel el tudunk bújni éppen annyira, hogy csak a periszkópunk látszódjon ki a vízből.

C - Vészmerülés. Ezzel le tudunk merülni 200 lábra, ha valaki nagyon haragszik ránk.

V - A látcsővel szabadon nézeget-hetünk 360 fokban, de ennek a billentyűnek a lenyomása után visszaáll alaphelyzetbe.

H - Ez meg kéremszépen arra jó, hogy a hajó arra brékeljen, amerre a látcsövünk néz.

R - Ez éppen addig sűllyeszti le a hajónkat, hogy a radar még működőképes állapotban maradjon. Ha ennél mélyebbre megyünk, akkor olyan sorsra jutunk, mint amikor a

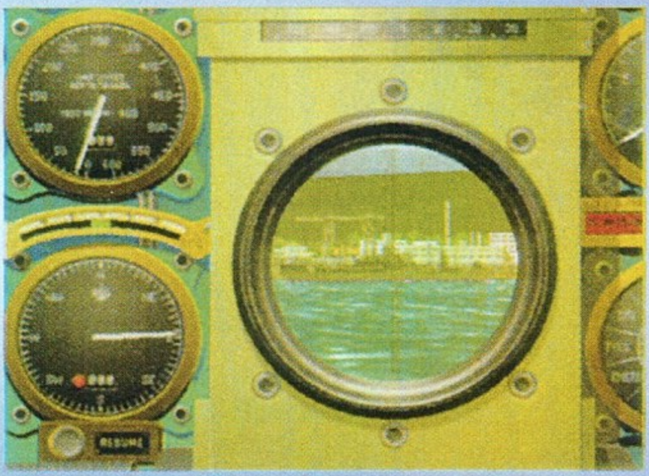
lépés után rögtön töltsük be a Mortalt vagy a Z-t.

Alt O - Játék opciók. Itt külön említést érdemel a LOAD és a SAVE menüpont. A LOAD azt jelenti, hogy betölteni. Tehát ennek segítségével egy, a már régebben a SAVE menüponttal kimentett játékállást tölthetünk vissza. A SAVE opció azt jelenti, hogy menteni, tehát ezzel elmenthetjük a játék pillanatnyi állását, amit később, ha úgy hozza a kedvünk, a LOAD opció igénybevételével tölthetünk vissza.

Backspace - A már elhangzott üzenetek visszakérése.

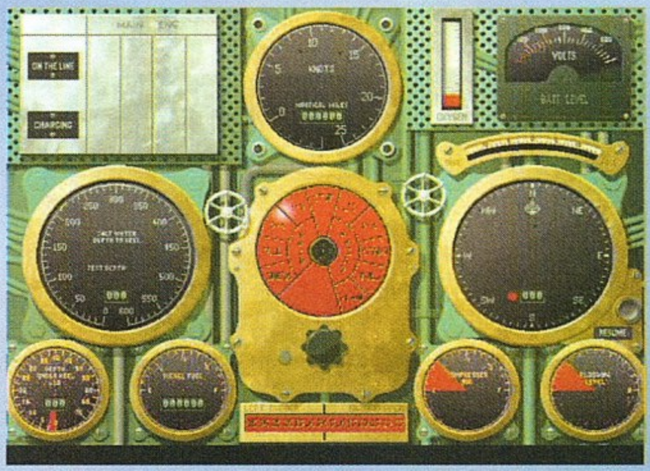
Kurzor - Nagyon nehéz ezt kimondanunk, de még nem jöttünk rá a használatára.

Röviden, tömören és velősen ennyi lett volna a billentyűk ismertetése. A program tökélete-



sen vezérelhető a MOUSE nevű régi ismerősünkkel, segítségével könnyen mászkálhatunk a tengeralattjárón található különböző helyszínek között. Ehhez clickeljünk csak a képernyő jobb alsó sarkában található ikonok valamelyikére, persze lehetőleg NE az időgyorsítás vagy a hajókat részletesen jellemző, úgymond kézikönyvre. Most lássuk magát a játékot.

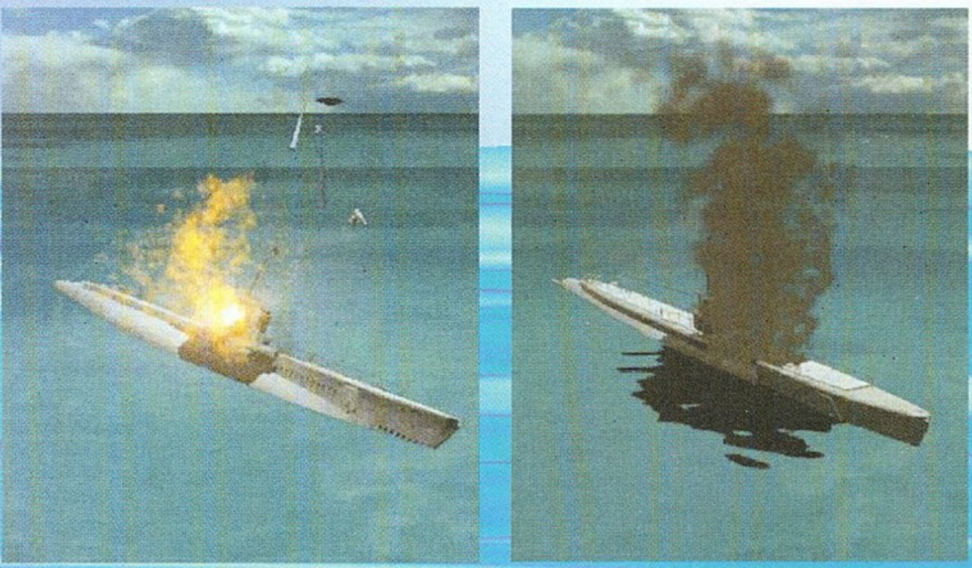
A program elindítása után a főmenüben találjuk magunkat. Itt két választási lehetőség kínálja fel magát. Az egyikben egyedi küldetéseket próbálhatunk megoldani, ami szintén két fő részre van osztva. Lehetőségünk van történelmi missziók végigvitelére, amik minden próbálkozásunknál változatlanul tárulnak fel előttünk, vagy pedig egy általunk és a gép által együttesen generált szituációba kerülhetünk. Az utóbbiban nagyon sok apróbb részlet átállításával próbálkozhatunk. Először is három fajta nehézségi szint van, amit a **Warship Encounter**, a **Convoy Encounter** és a **Patrol Encounter** képvisel. Az elsőben csak egy hadihajóval és az őt körülvevő kisebb falatokkal kell megbirkóznunk. A másodikban már egy egész konvoj a célpontunk, ami persze lényegesen nehezebb, végül pedig a harmadikban ránk, vagyis tengeralattjárókra specializálódott egységek a torpedóink becsapódásának végpontjai. Ezekután beállíthatjuk a dátumot, ami a fejlettségi szintre van kihatással (mondanunk sem kell, hogy minél későbbi, annál korszerűbb hajók, radarok, torpedók fognak szerepelni a misszióban), az időjárást vagy akár a legénység tapasztalati pontjait is. A valósághűséget befolyásoló számtalan ikont most hanyagoljuk, de mindegyik kihat a százalékban jelzett számra is. Ennek a küldetések után kapott pontszámoknál van jelentősége, ugyanis minél kisebb, annál kevesebb pontot kapunk, persze annál könnyebb lesz a végrehajtandó misszió is. A másik lehetőség a karrier elindítása, ahol az egymást követő küldetések tartalmának generálását már teljes mértékben a gép veszi át, nekünk csak az a dolgunk, hogy sikeresen befejezzük a küldetést. Míg az egyedi küldetések véget érnek, ha hirtelen azon vesszük észre magunkat, hogy a tengeralattjáró hídja helyett az örök vadászmezők közepén álldogálunk, vagy esetleg nem látunk más ellenséges hajót, addig a karriernél akkor van vége a bevetésnek, ha kifogy a nafta a tartályunkból, vagy netalántán a bázis kedvesen visszaintvitál minket szeretett otthonunkba. Továbbá a nehezebb szinteken mindenképpen igénybe kell vennünk a térképet, ahol is útvonalakat jelölhetünk ki kedvenc U-BOOT-unknak, figyelnünk kell a radart, az oxigén és az üzemanyag mennyiségét. Az ellenséges tengeri járművek kilövése nem valami bonyolult dolog, főleg akkor nem, ha azon nincs egyetlen fegyver sem. Először is közelísük meg a kiszemelt áldozatunkat. Lehetőleg a ZOOM ne legyen nyolcszorosra állítva, mert nagyon fogunk csodálkozni, hogy miért nem találtuk el a ladikot. Ez persze csak velem történhetett meg, mentségemre legyen szólva, hogy először próbáltam ki a progit, és nem figyeltem a célpont távolságát, amit persze szintén kijelöl a játék. Szóval ha az ellenség lőtávolságban van, AKKOR MI IS! Forduljunk rá a hajóra, majd amikor megjelenik a célzókészülék mellett egy villogó piros nyilacska, akkor nyomjuk le a hosszú, fehér gombot. Most bememorizáltattuk a kilövendő torpedókkal a célpont helyzetét. A távolságon kívül figyelnünk kell még a találati arányra is, ami lehetőleg 90 és 100 százalék között legyen. Ha ezzel megvagyunk, nem maradt más hátra, mint előre a torpikat! Pár másodperc múlva egy helyes kis robbanás fog pillanatnyi eszméletvesztést okozni az éppen arrafelé úszkáló cápáknak, de a süllyedő hadihajóról az önfeledten vízbe ugráló tengerészek bőséges kárpótlást adnak majd nekik.



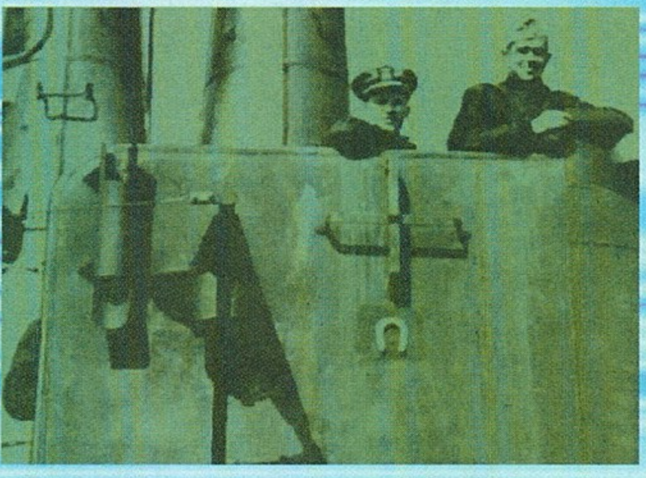
Hát ez sem egy Skoda műszerfala

És most valami egészen más. Következzék néhány szó a program hardware igényéről. Ugyebár a minimum gép egy DX2-66-os, 8 MB RAM-mal. Az installálásnál több lehetőség közül választhatunk, amik arra vonatkoznak, hogy a progi mennyit nyomasson fel a CD-ről a winchesterünkre. Ez minimum 22 mega lehet, maximum installnál pedig 80 MB távolról szépek, közelről viszont meglehetősen csúnyácskák, főleg, amikor a torpedóink okozta robbanástól az egész fedélzetük lángokban áll. Sok kellemes napot töltöttünk el a játék tesztelésével, azért reméljük, hogy valami információféleséggel szolgáltunk nektek, és megtetszett a játék. Viszlát a Quake-ben...

ZOOL & CA$H



Ha a környezetvédők ezt látnák. Még a periszkópunk is megtanult repülni.



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó:SSI
Tesztpéldány: Automex Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Virgin hírek



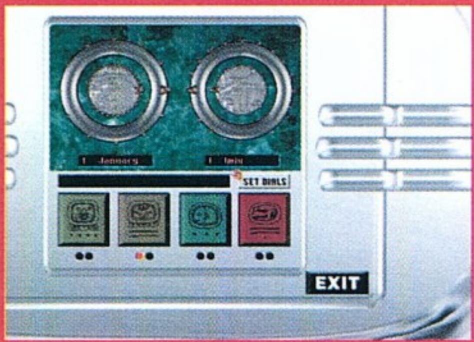
Új rovatunkban hónapról hónapra bemutatjuk a világ egyik legnagyobb kiadójának, a VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT-nek megjelenő újdonságait. Vágjunk is bele a közepébe:



Szeptemberben egyértelműen a legnagyobb durranás a *PANDORA DIRECTIVE*. A programot az ACCESS SOFTWARE, a több díjat is nyert *UNDER A KILLING MOON* fejlesztői készítették. A sztori a már sokat bolygatott ROSWELL incidenst dolgozza fel.

A történet 2043-ban játszódik, száz évvel azután, hogy az új mexikói Roswell városkában egy UFO lezuhant. Mi a főszereplőt Tex Murphy-t irányíthatjuk. A célunk kinyomozni mi is volt valójában az UFO história mögött. Ez lehet az USA történetének legnagyobb leleplezése.

A játék kivitelezését tekintve az elődjéhez (*UNDER A KILLING MOON*) hasonlóan texture mapping és interaktív film kellemes egyvelege. Szerencsére a filmjeleneteket most már profikra bízták, bár a főszereplő az még mindig az ACCESS SOFTWARE egyik főnöke. A filmjeleneteket Adrian Carr (Szex, hazugság, videó) rendezte, a főbb szerepekben Barry Corbin (Háborús játékok), Tanya Roberts (View to a Kill, Bestiák mestere) és Kevin McCarthy (Testrablók támadása, Szürkületi zóna).



A játék könnyített módban tartalmaz egy ON-LINE HELP funkciót mely segít a végigjátszásban.

A *PANDORA DIRECTIVE* főbb jellemzői: 6 CD, a kamera mindkét oldalán Hollywood-i hírességek, többféle végigjátszás, hét féle befejezés, teljesen szabad 3D mozgás.

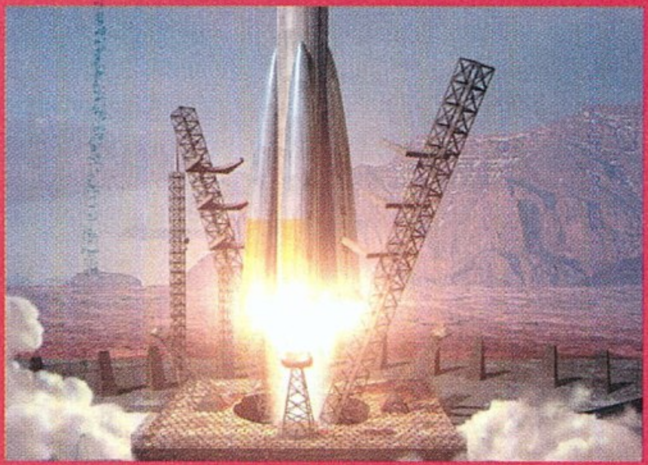
A szeptember másik érdekessége a *DAGGERFALL*, a *THE ELDER SCROLLS* sorozat legújabb tagja. A programot a TERMINATOR FUTURE SHOCK fejlesztője a BETHESDA SOFTWORKS készítette. A stílusa akció RPG, a grafikája 3D texture mapping, akárcsak a TERMINATOR FUTURE SHOCK-ban, mert itt is ugyanazt a szenzációs 3D rutint használták fel.



Értelmes lények százával, feladványok ezrével találkozhatunk, ezer veszély leselkedik ránk kalandozásaink során. A teljesen szabadon bejárható 3D világban harcolhatunk, varázsolhatunk, kalandozhatunk kedvünkre.

A *DAGGERFALL* főbb jellemzői: teljesen szabad 3D mozgás, 3D rendered ellenfelek, 30.000 négyzetmérföld játéktér, több ezer város és útvesztő, saját varázslatok készítése, digitális zene és hangeffektusok...

Október közepére ígérik a nagy sikerű *COMMAND & CONQUER* folytatását a *RED ALERT*-et. A *RED ALERT* (bár folytatásról beszélünk) a *COMMAND & CONQUER* előtti időszakot dolgozza fel. A második világháború sohasem történt meg. Hitler nem jutott hatalomra, ellenben Sztálin betört Európába.



Lehetünk a Szovjetek vagy a Szövetségesek oldalán, akár 5 társunkkal egyszerre a C&C-nél sokkal nagyobb játéktéren.

Nem elég ismernünk a *C&C*-ben jól bevált stratégiákat, mert az új fegyverek, járművek, épületek, eszközök tucatjai igénylik az új ismereteket. A föld, a víz, a levegő teljesen az irányításunk alatt áll.

A *RED ALERT* hazánkban magyar nyelvű kézikönyvvel fog megjelenni.

Sajnos már érkeztek hírek arról, hogy a *RED ALERT* késni fog pár hetet, de addig sem maradunk *COMMAND & CONQUER* nélkül, mert szeptember huszadikán volt a *C&C* 1 éves születésnapja, melyet az 1 éves töretlen sikerre való tekintettel két jubileumi kiadvánnyal ünnepelt meg a **VIRGIN**.

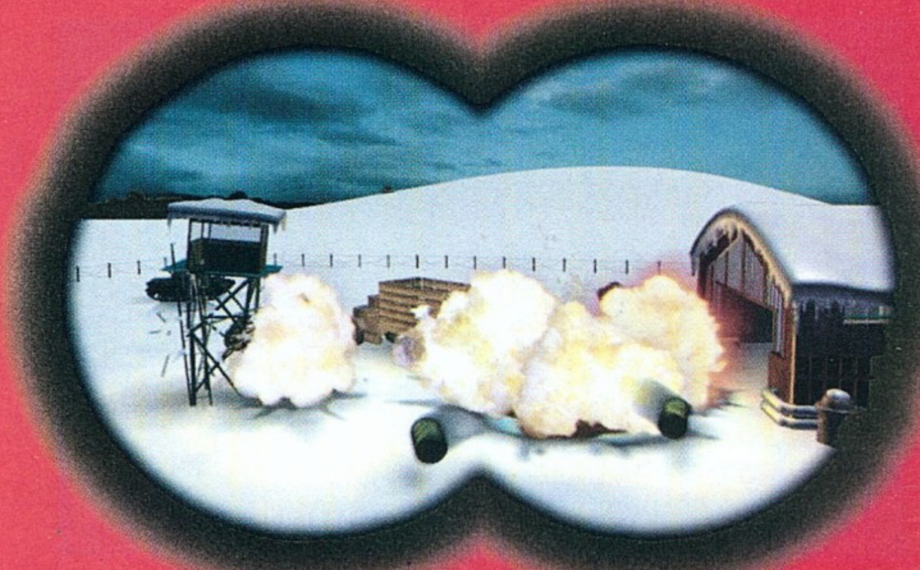


Az első díszdobozban tartalmazza a *C&C*-t, a zenéjét tartalmazó hang CD-t, plakátot, meglepetést. A második pedig tartalmazza a játékot és a küldetés lemezt (*COVERT OPERATIONS*) egy dobozban. Mindkét kiadvány érdekessége, hogy nem lesz drágább az eredeti *COMMAND & CONQUER*-nél.

A VIRGIN idén még majdnem húsz színvonalas programot jelentet meg, melyekről folyamatosan tályékoztatást adnak a VIRGIN hírek.

Ezen oldal támogatója a VIRGIN termékek hazai kizárólagos forgalmazója az **EcoBIT Kft.** (1077 Bp., Wesselényi u. 25., tel: 351-3078)

Petroff





Novemberben új üzletünk nyílik a Pólus Centerben ahol, novemberben mindenki 5% kedvezményt kap.
ECOBIT
EcoBIT Multimédia Szaküzlet:
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu
Nyitva: H-P: 10-18, SZ: 10-14
Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk. Vidékre csomagot küldünk.
Ha elküldi címét, mi árlistát és folyamatos információt küldünk önnek a megjelenő programokról.
MEGNYÍLT LEGÚJABB BOLTUNK AZ INTERNETEN
http://www.accentcomm.com/ecobit
DEMÓK, KÉPEK, LEÍRÁSOK, ÁRLISTÁK LETÖLTHETŐEK.
The Pandora Directive
Daggerfall
A szenzációs "Under a Killing Moon" folytatása a "Pandora Directive". Kalandjáték filmszerű technikával. Sci-fi történet.
The Elder Scrolls Chapter 2
DEADLOCK
- SCI-FI, Stratégiai játék
- Kiadja a Warner Int.
- Már kapható!!!
HÓDÍTSUK MEG A VILÁGŰRT!!!
Command & Conquer Red Alert
Októberben magyar nyelvű kézikönyvvel!
Még mindig kapható a "Z" magyar kézikönyvvel.
Command & Conquer 1 éves születésnapi kiadás!
Ami pluszt ad:
- Hang CD
- Plakát
- meglepetés a régi áron!!!
Daggerfall: Fantasy játék a "Terminator Future Shock" alkotóitól.
Az első teljesen magyar nyelvű játék!
Jön! 3 SKULLS OF THE TOLTECS
Fenimore Fillmore és a 3 koponya, a Toltecs kincsének megszerzése.
A játékban Fenimore Fillmore-t irányíthatjuk kalandjai során. A történet 1866-ban, Arizónában a vadnyugaton játszódik. Tüneményes humor és feszült izgalom kísér utunkon.
Egyedülálló módon a játék teljesen magyar nyelven is játszható lesz. A hallható szöveg az eredeti angol marad, de a bekapcsolható feliratok magyar nyelven lesznek olvashatóak. Ezzel azok is száz százalékban élvezhetik a játékot, akik nem beszélnek olyan jól angolul. Ezzel a kétnyelvű játékkal játszva tanulhatunk angolul.
DISCWORLD 2
A kelekótya varázsló legújabb kalandjai MAGYAR NYELVEN karácsony előtt a boltokban!!!
PSYGNOSIS
Kaland, mágia, harc...
ALBION
66 oldalas magyar nyelvű kézikönyvvel kapható
Ennek a játéknak csaka képzelet szab határt!
Felfedezhetünk egy ismeretlen világot, értelmes lényekkel és rejtett veszélyekkel találkozhatunk az év legigényesebb szerepjátékában.
A kalandozásunkat magyar kézikönyv segíti.
Virgin Interactive entertainment
Blue Byte
Disney Interactive
A Virgin, Disney, Blue Byte, Warner termékek kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT. Extra kedvezményekkel várjuk viszonteladók jelentkezését.